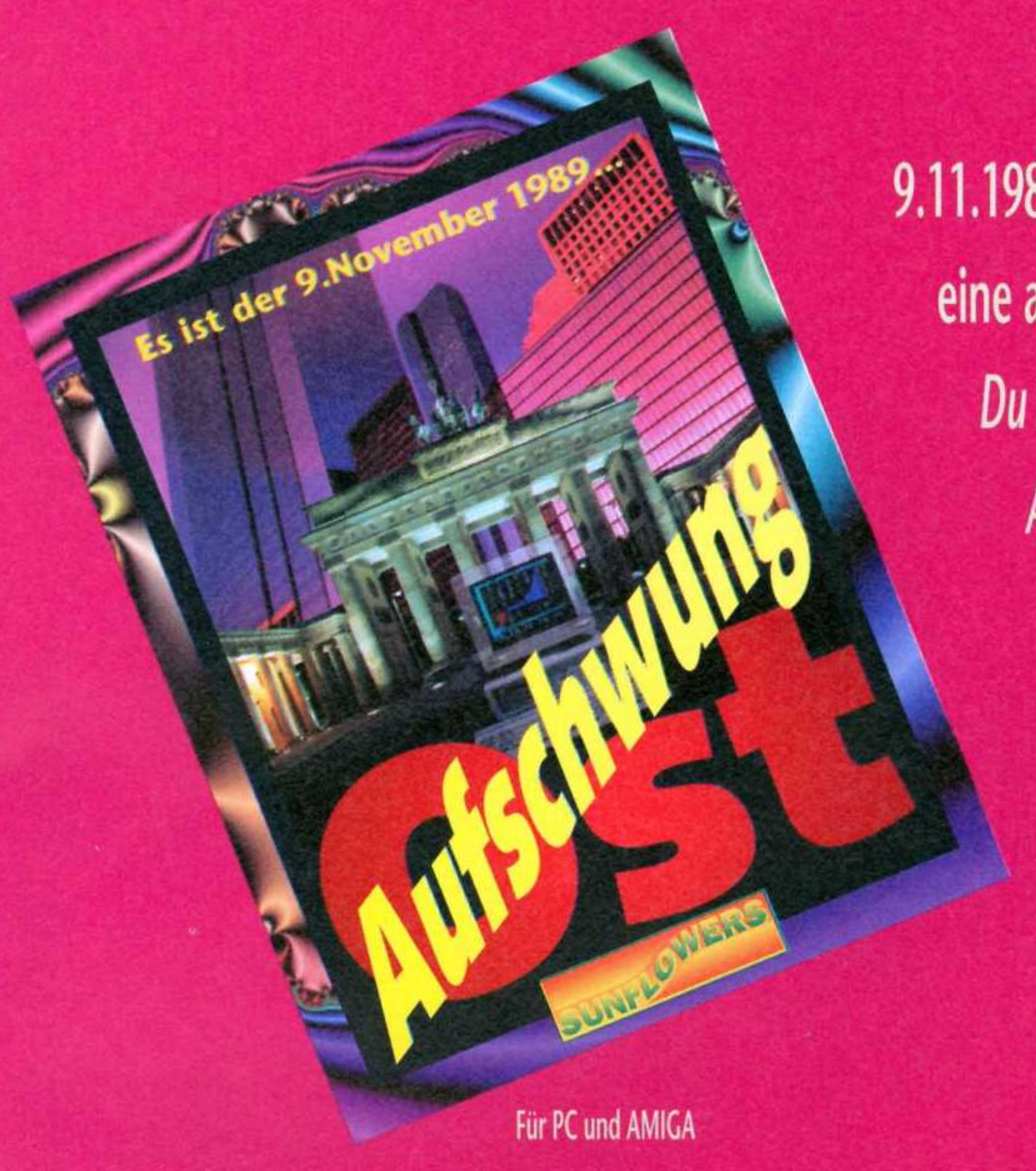


ASM
Alles über Computer- und Videospiele
Das Spaß-Magazin
Nr. 1 Januar 1994
9. Jahrgang
öS 65
sfr 7,50
lit 8700
hfl 9,90
Dr 1200
DM 7,50
ISSN 0933-1867
MIT FÜNF GEWINNSPIELEN!
RETURN TO ZORK
Vom Textadventure zum absoluten Über-Spiel
DIE SIEDLER
Freundliche kleine Welt im Rechner
GOBLINS 3
Der lustigste Reporter-Krimi der Welt
MESSE-HIGHLIGHTS
- WOC, Köln
- Spiel '93, Essen
- Hobby + Elektronik, Stuttgart
REPORTAGE: LUXOR
Cyberspace-Erlebnisse im Super-Hotel
Jagged Alliance · Strike Commander: Tactical Operations
Fatman-The Caped Consumer · Dracula · Iron Helix
Zombies · Subwar 2050 · Yserbius · Space Job
REBEL ASSAULT: "KRIEG DER STERNE" FÜR VERWÖHNTE
ASM · Alles über Computer- & Videospiele · TESTS & VORSTELLUNGEN · Nr. 1 Januar 1994


Es
ist der
9. November
1989...

AUFSCHWUNG OST



Für PC und AMIGA

9.11.1989: Die Mauer ist gefallen,
eine atemberaubende Entwicklung beginnt!
Du hast jetzt die Chance, den
Aufschwung Ost zu schaffen! Unglaublich
realistisch! In 25 Städten
der neuen Bundesländer mußt
Du regieren, sanieren, investieren!
Die tagesaktuelle Wirtschaftssimulation
der völlig neuen Art: Es gibt viel zu tun...



- *7 verschiedene, unterschiedlich schwierige Szenarien!*



- *Große, detaillierte Landkarte!*
- *Realitätsnahe Daten und Fakten!*



- *Detailreiche Grafik!*
- *Bildschirmtext und Handbuch komplett in deutsch!*



- *Einfache Bedienung mit Maus!*


Detaillierte Landkarte...


...viel Realitätsnähe...


...und optimale Bedienbarkeit!



IM VERTRIEB VON BOMICO

Hilfe – die Coolen kommen!

Gute alte Zeit, als man Sachen, die man besonders gut fand, als "echt heiß" bezeichnete! Die Temperatur ist umgeschlagen: Hot ist heute mega-out, cool dafür wahnsinns-hyper-in. Cool wie ein Tetris-Würfel. Cool wie die "Cool Croc Twins", wie Millenniums Fisch-Agent James Pond oder wie der nette Cyborg von nebenan in Bullfrogs "Syndicate". Cool wie der Metalltyp neben mir auf der Treppe. Bloß keine Regung zeigen, schon gar nicht so uncoole Sachen wie Freude oder gar Überraschung. Und Weihnachten? Aye, Mann! Cool bleiben, wird alles souverän gemanagt. Auf Lichter, Lieder und Krippe können wir auch verzichten – Hauptsache, die Kasse stimmt. Selbst der Typ im roten Mantel mit dem weißen Bart, der vorm Kaufhaus in der Fußgängerzone steht, wünscht den Kids nicht mehr wie früher "fröhliche Weihnachten", sondern murmelt bloß noch "Keep cool, Baby!".

Wie aus zuverlässigen Quellen zu erfahren ist, entwickeln geheime Labors in Taiwan bereits Thermometer, die Coolness messen und statt der alten Temperaturskala jetzt einen Meßbereich von "hypercool" bis "mega-uncool" haben. Bloß die Jungs und Mädels, denen es dreckig geht, irgendwo da draußen halt oder auch gleich um die Ecke, die schaffen's einfach nicht, cool zu bleiben. Ist schon irgendwie störend, aber – bloß nicht aus dem Konzept bringen lassen. Coolness rules! Oh Verzeihung, ich wollte natürlich sagen "rulez", das ist nämlich viel cooler.

He – wo seid Ihr eigentlich, Gegen-den-Strom-Schwimmer, die sich noch begeistern lassen? Die nicht erst in der Datenbank nachschlagen müssen, wann sie das letzte Mal einem so richtig zugehört oder jemanden angelächelt haben? Wir brauchen Euch!

Wenn die Coolen erst mal die Softwareszene voll im Griff haben, kriegen die Games einen wunderbar coolen Einheitslook und wimmeln bloß noch von kleinen mega-coolen Terminatörchen. Wie gut, daß es Euch andere auch noch gibt – und so dürfen wir auch noch ein paar freundliche Träume träumen, angefangen bei den "Siedlern" bis hin zu "Fatty Bears" skurrilem Nonsens. Solange die Coolen noch nicht alles unter Kontrolle haben, können noch 'ne Menge schöne Sachen wachsen und gedeihen – und auch das Spielen macht noch Spaß.

Brrr – jetzt geh' ich aber zurück ins Haus! Es wird mir nämlich allmählich ein bißchen zu cool hier draußen. (Entschuldigt den schwachen Kalauer!)

Ein starkes Weihnachtsfest und ein gutes neues Jahr (laßt Euch bloß kein gebrauchtes andrehen!) wünscht Euch

Euer

Peter Schmitz

Peter Schmitz, Chefredakteur

INH



Rebel Assault: Sternenkrieg wie im Kino •14•

HIGHLIGHTS ab Seite 14

REVIEW
ab Seite 28

SHAREWARE
ab Seite 105

CD-ROM
ab Seite 106

COMING SOON
ab Seite 132

Die Rückkehr zum Königreich Zork •18•





Cosmic Spacehead •132•



Dennis: das Spiel – der Film •23•

INHALT

ALT

RUBRIKEN



REPLAY



Goblins zum Dritten: Slapstick zum Kugeln
• 30 •

COMPETITIONS

ASM unterwegs



Computer '93 in Köln – wir waren dabei
• 136 •

Space Job – ein Job, der Spaß macht
• 54 •



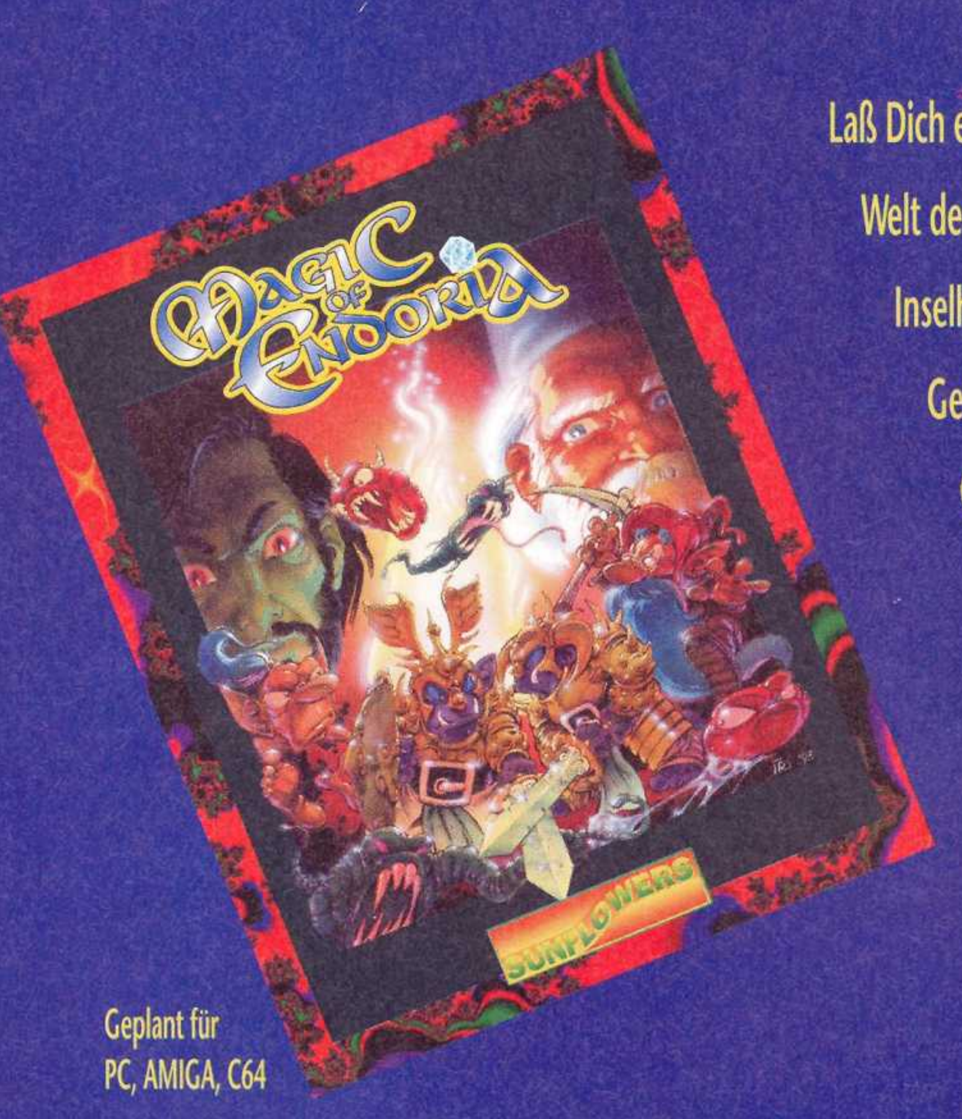
Secret Service

Tips & Lösungen

ab Seite 69

INHALT 7

MAGIC OF ENDORIA



Geplant für
PC, AMIGA, C64

Laß Dich entführen in die abenteuerliche Welt der Sagen und Legenden! Tief unter der Inselhauptstadt Amran lagert das verschollene Geheimwissen des einst unermeßlich mächtigen Gottes der Endonen unberührt in Kristallräumen. Immer auf der Hut vor dem Rivalen sind zwei mächtige Zauberer auf der Suche nach Splittern des Kristalls des Wissens. Schlüpfe in die Rolle eines dieser Zauberer, leite und organisiere Dutzende unterschiedlicher, herrlich animierter Helfer! Die absolute Herausforderung für anspruchsvolle, findige Strategen!

- *Zwei-Spieler-Option über Null-Modem oder Netzwerk!*
- *Ganze Heerscharen verschiedener animierter Akteure!*
- *Super-Originelle Grafik mit vielen Details!*
- *Bildschirmtext und Handbuch komplett in deutsch!*
- *Spielstände speicherbar!*

Mit 2-Spieler-Option über Null-Modem oder Netzwerk!



Heerscharen verschiedener Helfer...



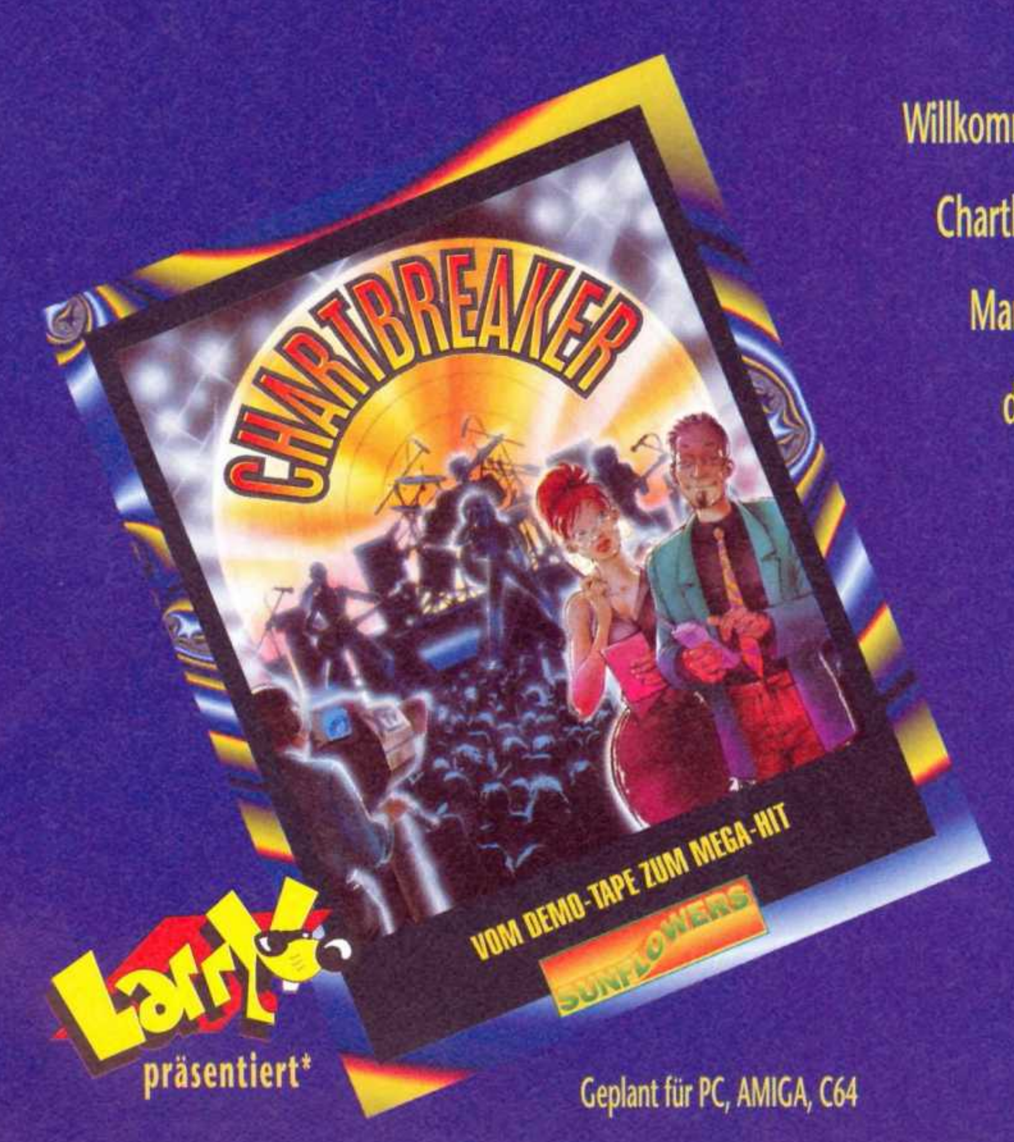
...mit unterschiedlichen Aufgaben und Fähigkeiten...


...unterstützen Dich bei der Suche tief im Vulkan!



IM VERTRIEB VON BOMICO

CHARTBREAKER



Geplant für PC, AMIGA, C64

Willkommen im Musik-Business!
Chartbreaker macht Dich zum Manager einer Newcomer-Band, der Du zum Mega-Hit verhelfen sollst. Du checkst TV-Interviews, verhandelst Plattenverträge und Live-Konzerte! Die ganz neue Verbindung aus interaktivem Adventure und Wirtschaftssimulation. Absolute Top-Grafik, hitverdächtige Original-Musik, über 40 verschiedene Schauplätze - viele Stunden Spielspaß!



(* Larry´s neueste Scheibe!)

- *Mega-Schrille Texte aus der Feder eines professionellen Satirikers!*
- *Bildschirmtext und Handbuch komplett in deutsch!*
- *Über 40 Handlungsorte!*
- *Aufwendigste Irrsinns-Grafik!*
- *Hitverdächtige Original-Musik!*

Entwickelt mit den Profis von SONY MUSIC!



Deine künftigen Stars!



...kein leichter Verhandlungspartner!



Erst mal heißt´s üben, üben, üben...

SUNFLOWERS

IM VERTRIEB VON BOMICO



Kleine Pause

Infogrames sorgt sich jetzt auch um das jüngere Publikum. Den Anfang macht die Firma beim SNES-Game **Asterix**. Nach einer Stunde Spielzeit taucht ein Standbild mit der Aufforderung auf: "Wie wäre es mit einer Pause?" Das soll verhindern, daß sich epilepsiefördernde Ermüdungserscheinungen beim Dauerstarren auf den Spielbildschirm einstellen. Wir sagen dazu: Bravo!



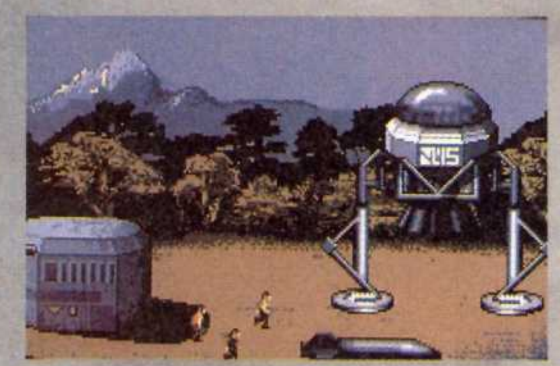
◄ *Erste Konsequenz aus den neueren Epilepsie-Untersuchungen*

Erste Hilfe

Von der Firma **Goodsoft** in Herne kommt jetzt ein **Zusatzkit** für das Spiel **Privateer**. Der Inhalt: Sternkarte, Module zum Testen aller Schiffe und Systeme sowie 50 Strategie-Tips zum Überleben im Privateer-All(tag).

Zehn in eins

Wenn man den Werbestrategen von **Hot Shot Entertainment** glauben soll, kommt demnächst mit **Rocket Rescue** ein Baller-, Jump'n'Run-, Strategie-, Simulationsadventure heraus. 100 Level, Parallax-Scrolling und eine Menge Humor sollen in diesem PC-, Amiga- und Mac-Game drinstecken.

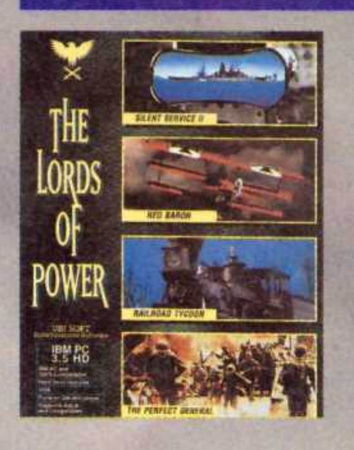


▲ *Wo, bitte, geht's nach Erlangen?*

Neue Namen

Zwei der in ASM 11'93 previewten **Sunflowers**-Spiele erscheinen nun unter verändertem Namen: "Train Express" wird **Railway Challenge** heißen (Review folgt in der nächsten ASM), und der Fantasy-Strategiespaß mit dem Arbeitstitel "Wizards" wird nun unter dem Namen **Magic of Endoria** auf den Markt kommen.

Zwei Strategie-Packs



Mit **The Lords of Power** bringt **UBI-Soft** jetzt eine Compilation mit vier astreinen Strategiespielen heraus. Dabei sind **Red Baron, Railroad Tycoon, The Perfect General und Silent Service II**. Letzteres gehört auch zu der neuen Compilaton-Box **Combat Classics 2** von **Empire** Software. Dort sind dann außerdem noch **Pacific Islands** und **F19 Stealth Fighter** mit drin. Dazu gibt es deutsche Anleitungen und teils englische, teils deutsche Programmversionen. Beide Spielesammlungen sind für den PC. Die Preise: jeweils rund 100 DM.



Noch 'ne neue Konsole?

Einer Meldung des Sony-Konzerns zufolge arbeitet die Sony Corporation ab Mitte November zusammen mit Sony Music Entertainment, Japan, an einem Gemeinschaftsprojekt, das unter dem Namen **Sony Computer Entertainment Inc.** Hard- und Software für ein **neues Videospiel-System** entwickeln und vertreiben soll. Bei diesem System handelt es sich Sony zufolge weder um einen 3DO-Player, noch basiert es auf einer der anderen bekannten Konsolenneuheiten.

Das Sony-eigene neue System soll Bilder in Echtzeit erzeugen. Man will Abschied von der klassischen Sprite-Grafik nehmen und statt dessen komplette Bildschirme mit 60 Halbbildern pro Minute flüssig animieren. Um die nötige Rechenpower zu liefern, soll eine eigens dafür entwickelte CPU mit mehreren parallel arbeitenden Zusatzprozessoren zum Einsatz kommen. Die Leistung dieser Architektur soll der einer CPU mit mehr als 500 MIPS (Millionen Befehlen pro Sekunde) entsprechen. Damit würde das Sony-System die Geschwindigkeit einer Workstation erreichen.

Als Speichermedium für das neue Videospiel-System, zu dem noch keinerlei geplante Preise zu erfahren waren, ist – wen wundert's? – ein CD-ROM vorgesehen. Dabei will man das Gros der Bildinformation nicht von der CD laden, sondern "on-the-fly" durch die Hardware erzeugen lassen, um so Reaktionsverzögerungen wie bei bekannten CD-ROM-Spielen zu vermeiden.

Aus der Gerüchteküche

Es stand im renommierten amerikanischen Programmierer-Fachblatt "Dr Dobb's Journal": ein Stellenangebot der Firma **Looking Glass** (gehört zu Electronic Arts), das tief blicken und vielleicht in naher Zukunft interessante Neuigkeiten erwarten läßt. Hier die Übersetzung des Originaltexts:

"Looking Glass Technologies sucht nach einem Experten für 80386-Assemblerprogrammierung. Wir machen Computerspiele: Ultima Underworld, Chuck Yeager's Advanced Flight Trainer und andere. Wir arbeiten an einem neuen **Echtzeit-3D-Simulationssystem** mit Texture Mapping, Voxels, Netzwerkunterstützung und 500-Megabyte-Datenbasis auf dem PC. Wir brauchen einen ASM-Programmierer zum Schreiben der Grafikroutinen und anderer Low-Level-Treiber, der trickreiche Systeme meistert. Bewerber müssen in der Lage sein, optimale Leistung aus der begrenzten PC-Basis herauszuholen."

Die Sache mit dem ASM-Programmierer wird übrigens vermutlich KEIN Lob an uns darstellen – Looking Glass wollte damit wohl bloß den Begriff "Assembler" abkürzen...

Kilrathi-Jagd in Deutsch

Die PC-Version von **Wing Commander II** aus dem Hause **Origin** ist jetzt komplett in Deutsch lieferbar. Auch das Speech-Pack wurde mit der deutschen Sprache infiziert. Also: alle WC-II-Fans und die, die es werden wollen, Augen auf beim Versions-Kauf!





Nintendo sucht Anschluß

Auf **Zusatzhardware** für Nintendos Daddelkisten hat sich die Firma **ARJAY Games** aus Köln spezialisiert. Im Angebot finden sich so außergewöhnliche Dinge wie eine Maus ohne(!) Mariopaint, ein an PAL-Konsolen lauffähiges (!) Superscope (das ist die Brachial-Wumme, die man sich auf die Schulter laden kann) oder auch einzelne Ersatz-SNES-SCART-Kabel. Wer sich schon einmal für so etwas interessiert hat, weiß, wie schwer es aufzutreiben ist. Besonders bemerkenswert ist ein **Umbausatz**, der deutsche SNES-Konsolen (die von Haus aus "gebremst" sind) so schnell wie die japanischen und auch zu diesen voll kompatibel macht. Der Umbau kann für knappe 70 DM von elektronikbegabten Bastlern selbst vorgenommen oder für 99 DM von ARJAY ausgeführt werden. Was es mit dem Set genauer auf sich hat, erfahrt ihr nächsten Monat. Denn bis dahin haben wir das Teil angetestet.

So sorry!

Ach ja – es war schon ein mächtiger Streß, als wir unsere Jubiläums-Ausgabe 12/93 fertigstellten. Im Eifer des Gefechts sind wohl letztlich doch noch ein paar Sachen durcheinandergeraten. Die wunderschönen Screens, die wir Euch zur **Microcosm**-Preview (Seite 132 und Inhaltsverzeichnis) gezeigt haben, stammten gar nicht von diesem Programm, sondern von **Scavenger.** Da allerdings beide Programme von **Psygnosis** sind und die "Microcosm"-Szenerie wirklich sehr ähnlich aussieht, seid Ihr uns hoffentlich nicht allzu böse, oder? Wir revanchieren uns dafür demnächst mit der Review von "Microcosm", natürlich diesmal mit garantiert den richtigen Bildern.

Hoffnung für Atari-Veteranen

Als sie Anfang der achtziger Jahre auf den Markt kamen, brachten ihre farbenfrohe Grafik, ihre vom späteren Amiga-Chipdesigner Jay Miner entworfenen Custom-Chips und ihr offenes Betriebssystem-Konzept eine Revolution in die damalige junge Personal-Computer-Szene: Gemeint sind die **8-Bit-Computer** von **Atari**. Was mit den 400/800-Modellen sehr hoffnungsvoll begann, endete schließlich kläglich im Jahr 1988: Die von Atari offiziell kaum noch unterstützten Geräte der letzten XE-Heimcomputer-Serie wurden zu Dumpingpreisen verramscht.

Viele sind auch heute noch von den Qualitäten dieser Rechner überzeugt, allerdings haben sie in Deutschland seit letztem Jahr keinerlei Presse mehr. Wie wir übers Internet erfuhren, ist jedoch in den USA kürzlich eine neue Zeitschrift für Atari-8-Bit-Freunde ins Leben gerufen worden: **Atari Classics** erscheint sechsmal im Jahr. Ein Abonnement von Deutschland aus ist möglich und kostet 32 Dollar (Luftpost: 38 Dollar) im Jahr. Für 9 Dollar mehr liegt jeder Ausgabe noch eine Programmdiskette bei. Die Adresse: Atari Classics, 179 Sproul Road/Rt 352, Frazer, PA 19355-1958, USA.

Deutscher Spielepreis 1993

Neuigkeiten aus der Welt der bildschirmlosen Spiele: Am 20. 10. 93, dem Vorabend der SPIEL'93 *(siehe Bericht auf Seite 142)*, wurde in Essen der nunmehr vierte Deutsche Spielepreis verliehen. Eine bunte Mischung aus Spiele-Clubs, -Experten und -Händlern bildet zusammen mit einer Leserumfrage der Spielezeitschrift "Pöppel-Revue" die Basis für diesen Preis. Trotz der heterogenen Zusammensetzung des Preisgremiums wurde dieses Jahr mit **Modern Art** aus dem Hans-im-Glück-Verlag ein Spiel ausgezeichnet, das auch die renommierte Jury "Spiel des Jahres" schon auf ihre Auswahlliste gesetzt hatte. (Einen Test findet Ihr in der Rubrik "Hand & Kopf" der ASM 11/93.) "Modern Art"-Autor Reiner Knizia landete mit dem bei Amigo erschienenen Spiel **Tutanchamun** auch noch auf Platz 2. Den dritten Platz belegte **Vernissage** von Klaus Teuber, erschienen im TM-Verlag. Auf Platz 4 landete das "Spiel des Jahres 1993" aus dem Hause F.X.Schmid, **Bluff** von Richard Borg (Test in ASM 10/93, Rubrik "Hand & Kopf").

Jetzt kürzere Leitung

In den News von ASM 12/93 haben wir das englische Telefonnetz-Computerspielesystem **On-Line** erwähnt, das es erlaubt, "BattleTech", "Air Warrior" und zwei weitere PC-Spiele in Echtzeit gegen viele andere "Mitmacher" über Modem zu spielen. Die Düsseldorfer Firma **Soft & Sound** hat nun das On-Line-System auch in Deutschland eingeführt. Die aufs Modemspiel zugeschnittene Software gibt es bei Soft & Sound, ebenso die On-Line-User-Card, die den Zugang zum Spielenetz erlaubt.



▲ *Das On-Line-Spiel "Air Warrior"*

Das Spiel läuft dann über eine "0130"-Nummer ab. Der Teilnehmer braucht dafür also keine Fernsprechgebühren an die Telekom zu bezahlen. Soft & Sound verlangt fürs Spielen über die Leitung fünfzig Pfennig pro Online-Minute.

Luftschiffe und lustiger Zeitungsstreß

Zwei originelle Spiele zeigte Kingsoft-Sprößling **Ikarion** vorab auf der Computer '93 in Köln: **Mad News** stammt vom Ralph-Stock-Team, dem die Softwarewelt bereits die gagreiche Business-Simulation "Mad TV" verdankt. Der Spieler hat die Aufgabe, "ein drittklassiges Käseblatt zur erfolgreichsten Zeitung des Landes" zu machen (Originalton Ikarion), zwischendurch eine Ehefrau zu beseitigen und sich gegen japanische Spekulanten durchzusetzen. Kenner wissen: Es wird wieder crazy!

Zeppelin – Giants of the Sky ist eine Business-Simulation mit historischem Flair. Im Wettstreit mit dem Computer oder einem menschlichen Mitspieler versucht man hier, Fluglinien einzurichten, immer bessere Flugkörper selbst zu entwickeln und sich vor dem Hintergrund des beginnenden 20. Jahrhunderts zu behaupten. Dabei wurden politische und gesellschaftliche Ereignisse geschickt in die Spielhandlung verwoben. Daß nicht der übliche 320x200-Punkte-VGA-Modus, sondern der höher auflösende mit 640x480 Punkten und Custom-Paletten zum Einsatz kommt, macht die Grafik deutlich attraktiver als bei vergleichbaren Games.

Beide Spiele sollen noch vor Weihnachten für PC, zwei Monate später dann auch für Amiga erhältlich sein. Die Preise werden jeweils um 100 DM liegen.

In der nächsten ASM gibt es übrigens noch mehr über Ikarion und die vielversprechenden neuen Programme zu lesen. Leider sind die versprochenen Vorab-Screens, die wir Euch zeigen wollten, nicht mehr rechtzeitig eingetroffen.

Möge die Nacht lang sein



HIGH-LIGHT DES MONATS

REBEL ASSAULT

PC-CD-ROM, 129,95 DM, Hersteller: **LucasArts**, USA, Muster von: **Softgold**.

Es geschehen noch Zeiten und Wunder: Da haben wir über das Spiel des Monats bereits entschieden, wollen gerade alle Seiten in den Druck geben – und dann wird uns am Schluß der Computer '93 plötzlich REBEL ASSAULT in die Hand gedrückt. Bereits nach ein paar Minuten Test im heimischen Eschwege ahnen wir: DAS könnte das Spiel sein, das alles andere in den Schatten stellt. Nach einer durchzockten Nacht steht dieser Eindruck bombenfest. Und nur, weil es schon nach Redaktionsschluß ist, gibt es bloß zwei Seiten – ansonsten hätte das Spiel mindestens vier verdient!

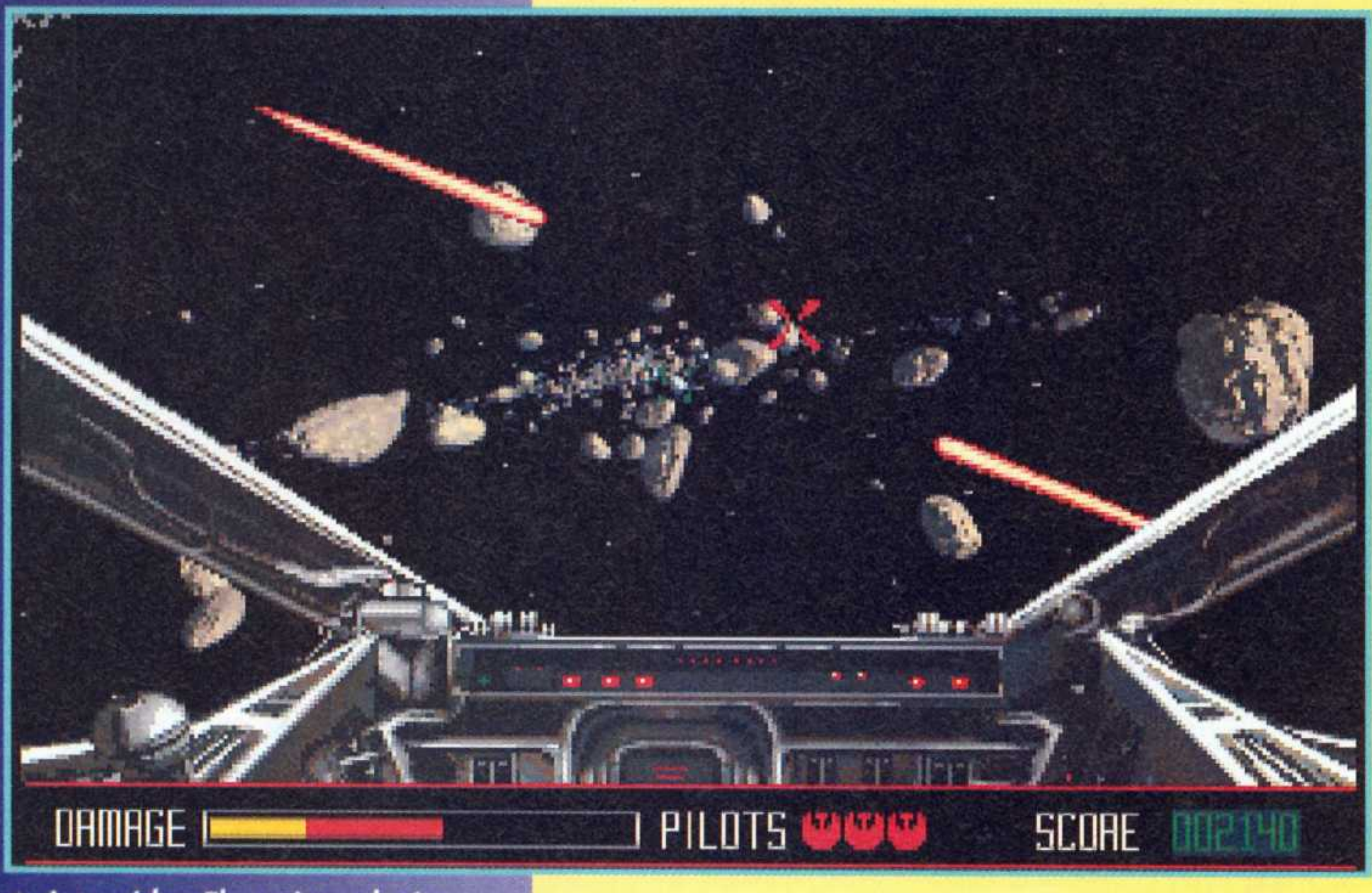
Bereits durch die Vorankündigungen und nicht zuletzt beim Probespiel anläßlich der CES in Chicago konnte ich einen sehr guten Eindruck von **LucasArts'** neuestem Ausflug ins Reich der Sterne gewinnen. Wie aus Veras Messebericht deutlich wird (siehe Seite 136), war **Rebel Assault** auch in Köln einer der Publikumsmagneten. Um so größer die Freude, als ich nach Messeschluß die Silberscheibe ins CD-ROM-Laufwerk schieben durfte.

ASM MEGAHIT

Ich gebe zu, daß ich mich vor Chicago nicht so sehr für derartige Games begeistern konnte. Selbst X-Wing hat mich nicht vom Hocker gehauen, denn da waren mir irgendwie zu viele flugtechnische Details drin. Aber dann, in Chicago, versäumte ich fast einen wichtigen Termin, weil ich nicht von der spielbaren "Assault"-Demo wegzubekommen war.

Tja, und jetzt, da ich dies hier schreibe, habe ich eine recht kurze Nacht hinter mir. Genauer gesagt: Ich bin überhaupt nicht ins Bett gekommen – alles nur wegen dieses furiosen Spiels. Das, was der Monitor vor mein nun gar nicht mehr so frisch aussehendes Antlitz gezaubert hat, hatte ich in dieser Form bisher nur im Kino gesehen und gehört – eben bei *Star Wars*.

Mit Rebel Assault wurde das allererste Spiel entwickelt, das die (bisher bekannten und erprobten sowie einige neue) Möglichkeiten des PC-CD-ROM voll ausnutzt. Klar, Rebel Assault ist unbestritten ein reines Ballerspiel. Doch solch eine ausgefeilte 3D-Technik, derartig beeindruckend digitalisierte Flug- und Original-Sequenzen aus den drei "Krieg der Sterne"-Filmen, so phanta-



▲ *Asteroiden-Flug wie noch nie*





▼ *Brutzel ihn mit dem Laser!*

▲ *Ab jetzt bitte zu Fuß*

◄ *Nur eine Übung – aber was für eine!*

Darth Vader ist besorgt ▼

▲ *Walker? Gleich nicht mehr!*

stische Animation und so herrliche Originalmusik (von John Williams) sowie Dialoge (von professionellen Schauspielern in Szene gesetzt) und Sound Effects (von "Skywalker Sound") gab es noch nie. Als Disk-Version ist Rebel Assault schon angesichts des nötigen Massenspeichers undenkbar. Ein normaler PC müßte rund 300 MByte an frei-

▼ *Hier sitzt Ihr richtig*



er Festplattenkapazität aufweisen, was nicht mal so schlimm wäre. Aber die Lieferversion des Spiels würde über 200 HD-Disks enthalten, und das gäbe ein mächtig dickes und teures Paket – ganz zu schweigen von der Installation, die ICH NICHT erledigen wollte.

Eigentlich ein Ballerspiel

Wenn man ehrlich ist, dann stellt Rebel Assault rein spielerisch nichts anderes als ein Flug-Baller-Shoot-Fight-spielhallenartiges Actiongame dar, bestehend aus 15 Hochgeschwindigkeitslevels, die sowohl die Piloten- als auch die Kampffähigkeiten des Spielers testen. Gegenüber X-Wing wurde jedoch der flugtechnische Aufwand erheblich reduziert (eigentlich braucht man gar nichts mehr zu tun, außer korrekt zu lenken).

Es gibt aber auch Episoden (das Ganze ist in Kapitel unterteilt, wie man es aus den Filmen kennt), bei denen man sich per pedes als (wahlweise weiblicher oder männlicher) "Rookie", Angehöriger der Rebellentruppen, mit dem Laserschwert zur Wehr setzen muß. "Rookie" bedeutet Anfänger, und so werden in den ersten Levels die späteren Missionen gegen Sturmtruppen, bewaffnete Transporte, TIE Fighters, Sternenzerstörer und vieles mehr geübt. Dabei stehen drei Piloten (=Leben) zur Verfügung, und weil die Steuerung etwas gewöhnungsbedürftig ist, sind diese zunächst relativ schnell verbraucht. Später hat man den Dreh raus, und dann geht das Game erst richtig zur Sache! Also nicht gleich verzagen, wenn es auf Anhieb nicht klappt.

Vier verschiedene Pilotensitze gilt es anzuwärmen: Ein T16-Skyhopper, ein Snowspeeder, ein X- und ein A-Wing-Fighter stehen startbereit in der digitalen Einsatzzentrale. Mit jeweils einem dieser Flieger geht es durch Canyons und Höhlen, gegen Sternenzerstörer und in die Gräben des Todessterns. Als Anfänger muß man seinen Heimatplaneten gegen imperiale Attacken verteidigen, eine geheime Rebellenbasis schützen und sich mit dem Todesstern auseinandersetzen. Später kämpft man gegen imperiale Walker, rast durch Tunnels und durch Asteroidenfelder.



▲ *Angriff!*

▲ *Hautnahe Feindberührung*

Just als ich mit Müh und Not an den Astis vorbeiraste und die Kampfschiffe der imperialen Sturmtruppen zerlaserte, kam Ottfried Schmidt, älteren Lesern noch als "Baller-Otti" ein Begriff, in mein Büro und bekam Stielaugen. Sein Kommentar: "Ich habe ja schon alle möglichen Asteroidenflüge gesehen, aber so was noch nicht!" Na ja, so kam ich wenigstens dazu, etwas zu essen, denn während der folgenden Minuten war mein Joystick erst mal vom Chefredakteur der PC-Aktiv belegt.

Außerdem konnte ich mich mal voll auf den Sound konzentrieren, der mittels 4-Kanal-Audio-System erzeugt wird und es dadurch gestattet, gleichzeitig Sprache, Soundeffekte, Begleitsound und die Musik des London Symphony Orchestra abzuspielen. Daß die Grafik alles schlägt, was es bisher gab, das hat man bereits in Köln erahnt.

Sicher: Gewitzte Programmierer werden irgendwann noch ganz andere Sachen auf die Silberscheibe packen. Doch augenblicklich gibt es nichts Vergleichbares, oder habt Ihr z.B. schon mal erlebt, wie man unter einem imperialen Walker hindurchfliegt? Schaut's Euch an – Ihr werdet mir recht geben. Die Höchstnote in dieser Kategorie ist fast schon nicht gut genug.

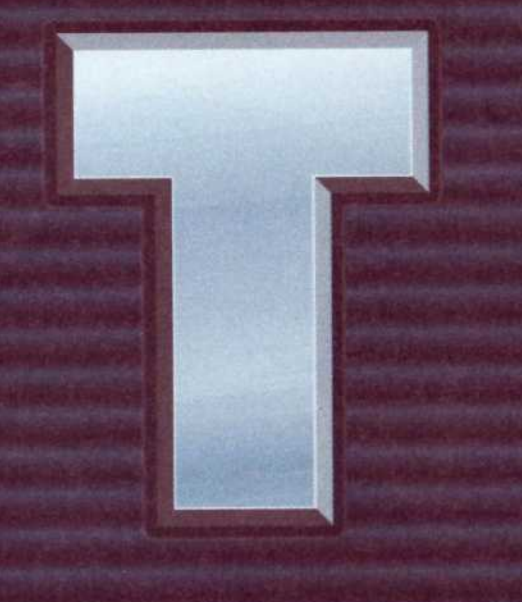
Ich weiß, daß ich Euch kaum etwas zum Inhalt erzählt habe, aber da das Druckhaus auf diesen Bericht wartet, schließe ich für jetzt und setze mich gleich anschließend an einen "LongPlay"-Bericht für die nächste Ausgabe, dann auch noch mit weiteren Infos und Tips. – Hoffentlich ist bald Wochenende, da kann ich dann zwei Tage und zwei Nächte durchzocken. Mögen letztere besonders lang sein. ■

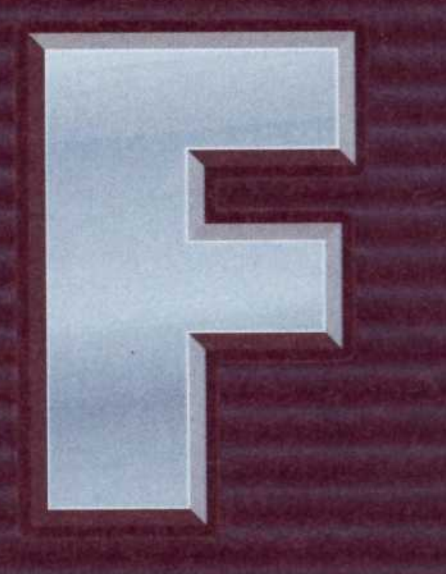
kate

Urteil: 12 — GALAKTISCH

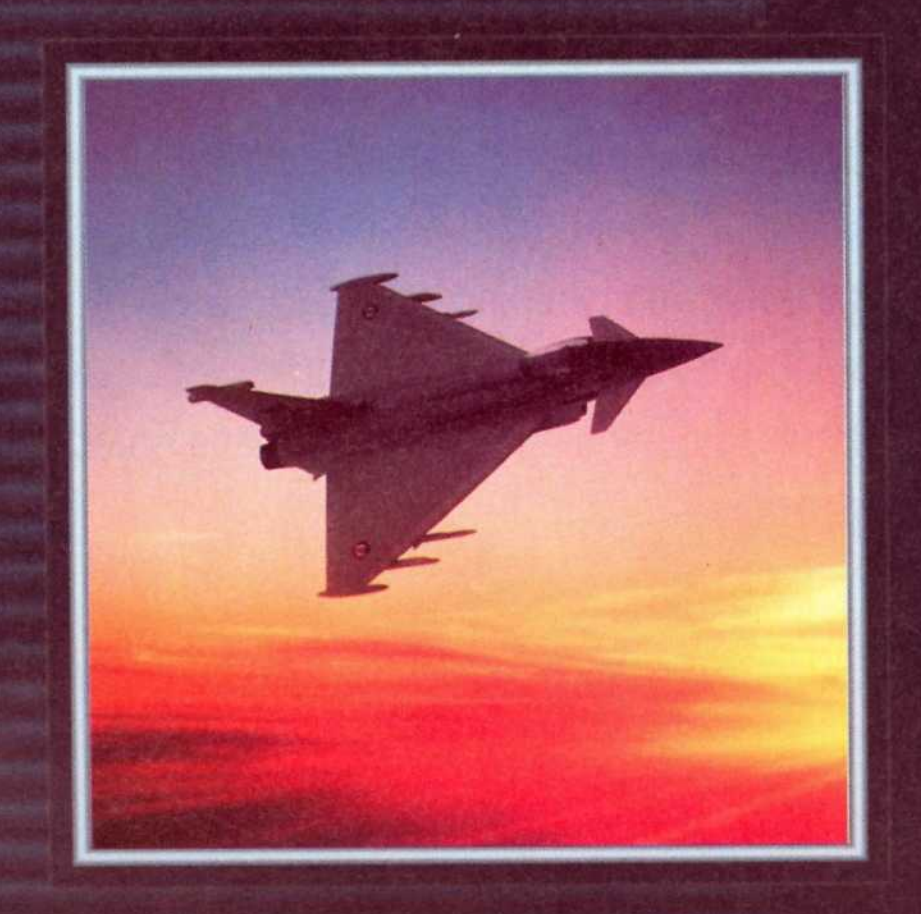
Grafik:	12
Sound/FX	12/11
Ablauf:	12
Steuerung	11
Dauerspaß:	12

Der phantastischste Sternenkrieg, der mir je untergekommen ist















Tactical Fighter Experiment...
die einzige Flugsimulation, für die der
Begriff "Maß der Dinge" zutrifft.
Fliegen sie eins von drei der besten
Jagdflugzeuge die es gibt:
Eurofighter 2000
Lockhead F-22
Lockhead F-117 Stealth Fighter
TFX... eine Flugsimulation der absoluten
Spitzenklasse, erreicht durch noch nie
dagewesene, intensivste Entwicklungsarbeit
und authentischen Flug-Details.
Erfüllen sie die Missionen - kämpfen sie für den Frieden





BBS-Nummer: 06107 - 930 - 222

Für PC



ocean

DIGITAL IMAGE DESIGN

BOMICO Entertainment Software GmbH - Am Südpark 12 - 65451 Kelsterbach





RETURN TO ZORK

PC-CD-ROM, 89,95 DM, Hersteller: **Infocom**, USA, Muster von: **Bachler Computersoftware**.

Hört sich ja alles prima an: Die IT&L-Company hat gerade Dich als Gewinner ihres großen Vacation Sweepstakes auserkoren. Vier herrliche Tage und drei traumhafte Nächte sowie ein Haufen toller Preise warten im Tal der Spatzen. Alles, was Du dafür tun mußt, ist die Teilnahme an einer 90-minütigen Werbeveranstaltung; danach kann der Traumurlaub in vollen Zügen genossen werden. Pustekuchen! Gleich zu Beginn entpuppen sich die Spatzen als bösartige Geier, von Erholung keine Spur. Und von einem ausgewachsenen Heldenjob, inklusive Rettung des Königreichs, war im Anschreiben auch nie die Rede. Keine Frage, daß man für das versprochene Hotelzimmer natürlich auch selbst berappen darf.

Gute Nachricht: Infocom ist wieder da! 10 Jahre lang herrschte Funkstille, und der Kontakt mit dem Königreich im Untergrund war abgebrochen. Jetzt melden sich die Urväter der Computer-Adventures zurück, die so illustre Namen wie Steve Meretzky und Brian Moriarty bekannt gemacht haben.

Spielefans aus der Apple II- und C64-Ära können sich bestimmt noch an die phantastischen Textadventures um das Untergrund-Königreich Zork erinnern. Hier wurde echte Pionierarbeit geleistet. Zork war nicht einfach ein Schauplatz für ein einziges Spiel, sondern eine Welt für sich. Ähnlich wie bei Tolkiens Mittelerde gab es eine komplette Historie mit Stammbäumen, mehreren Religionen und Sprachen.

Der Spieler wurde nicht nur an einen Schauplatz transportiert, er konnte regelrecht in dieses "Universum" eintauchen. Ein Novum zur damaligen Zeit waren die den Spielen beigelegten "Feelies", wie z. B. im Dunkeln leuchtende Steine, Taschenkalender oder authentisches Kartenmaterial. Heutzutage gehören solche Dinge natürlich zum Standardlieferumfang jedes besseren Computer-Games dazu.

Wenn man nach einem Jahrzehnt die Zork-Fans wieder reaktivieren und neue dazugewinnen will, muß man sich jedoch etwas einfallen lassen. Textadventures sind out, Grafikadventures sind in. Aber Infocom wäre nicht Infocom, wenn sie nicht auch in diesem Genre neue Maßstäbe setzen würden. Return to Zork ist eine wahre Orgie von Grafikanimation, Soundeffekten und knackigen Rätseln. Wer bisher noch kein Zork-Fan war, hat hier die Chance, einer zu werden.

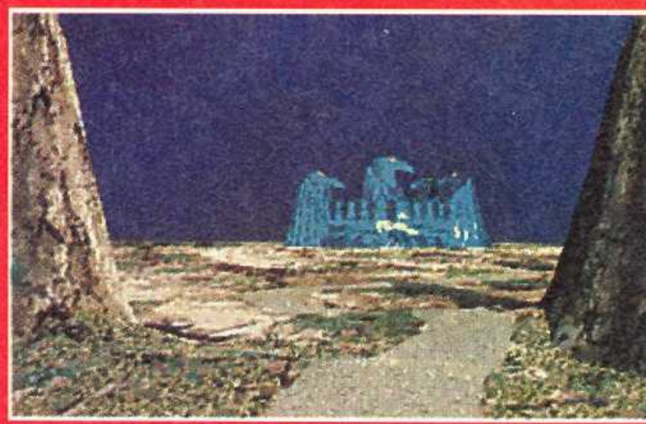












▲ *Schon fast gelöst: mit dem Frisbee gegen Illusionswände*

Geiern



▲ *Ballett der glorreichen sieben Schmiede*

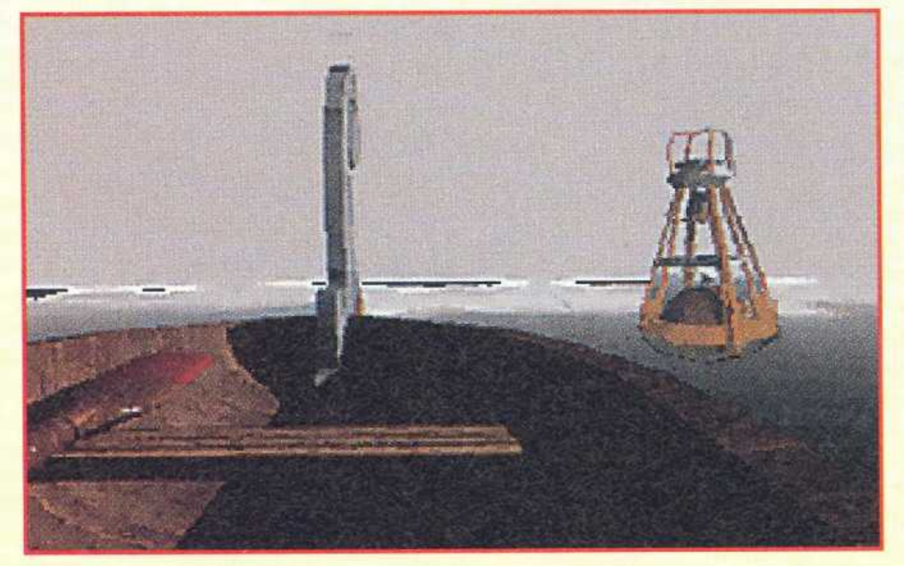
◀ *Don't pay the ferry-man*

Zork Dir einen

Bei der Landung im Tal der Spatzen sieht alles noch nach einem ganz normalen Adventure-Game aus. Am Wegrand findet man einen Stein. Wenn man diesen einfach mit dem Fuß wegkickt, anstatt ihn dem auf einem Schild lauernden Geier an den Kopf zu werfen, hat man's schon verpatzt.

Über die üblichen Befehle wie Look und Open hinaus sind jedem Objekt gleich eine ganze Latte von eigenen Anwendungsmöglichkeiten zugeordnet. Außerdem sind die Adventures nicht linear, was soviel bedeutet wie: Speichern, speichern und zur Sicherheit noch mal speichern. 99 mögliche Save-Games bieten reichlich Platz für mehrere Lösungsansätze.

Die Bonding Plant, die man unter des Geiers Sitzgelegenheit findet, kann man ausreißen, abschneiden oder ausgraben, um sie in Besitz zu nehmen. Beim Abschneiden und Ausreißen verdorrt sie sofort. Da man das Teil im späteren Verlauf des Spiels als Eintrittskarte benötigt, sollte man sich also schon genau überlegen, was man damit macht. In derartige "Gewissenskonflikte" gerät man bei Infocom am laufenden Band.



▲ *Mit Herrn Tod im Ruderboot*

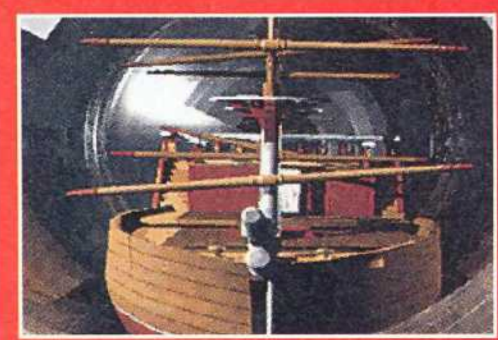
Keep on walking

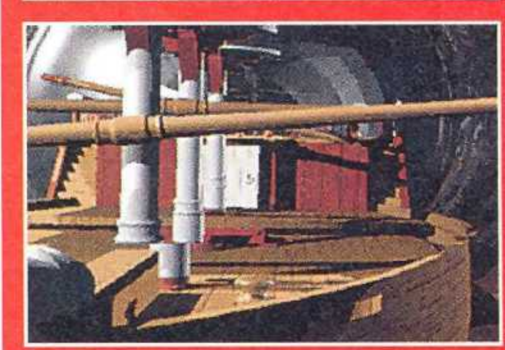
Nachdem der Leuchtturmwärter vor dem Betreten der einzigen weiterführenden Straße gewarnt hat, bleibt nur noch der Weg über den Fluß. Zum Glück liegen hinterm Leuchtturm einige Bretter, aus denen sich mit Hilfe von abgeschnitten Lianen schnell ein Floß basteln läßt. Das transportiert einen erwartungsgemäß ins naheliegende Städtchen Shanbar.

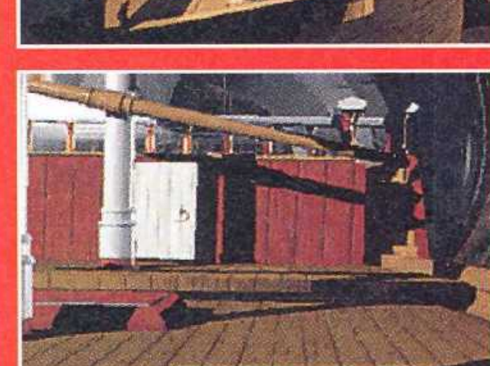
Von diesem Städtchen existiert allerdings nur noch der westliche Teil. Das ehemalige Ost-Shanbar ist nur noch an einer halben Brücke zu erahnen, die wie ein Stummel über den Fluß ragt und tunlichst nicht betreten werden sollte. Was ist hier geschehen? Vielleicht bringen ein Besuch beim Bürgermeister und das Studium des Stadtarchivs ein wenig Klarheit. Schließlich war man hierhin zu einem Traumurlaub eingeladen und nicht zur Besichtigung einiger halbverkommener Ruinen. Die Lektüre im umfangreichen Archiv bringt mengenmäßig Hinweise und stellt zugleich das erste Kapitel der weit verzweigten Geschichte von Zork dar.

Die IT&L-Company wurde nach der großen Diffusion von den Magiern Trembyle und Canuk sowie den Herren Moodock und Rooper gegründet. Während der großen Diffusion versuchten die magiekundigen Bewohner von Zork ein für allemal, das Böse aus dem Untergrundreich zu verbannen.











▲ *Zu tief in die Buddel geschaut...*

Das Böse ist jedoch immer und überall und kann nicht so einfach vernichtet werden. Die Diffusion bewirkte lediglich, daß die negative Energie in den Boden sickerte und sich in einem großen Kristallklumpen manifestierte, dem Cluster, der vom unglücklichen Zwerg Feebo wieder ausgebuddelt wurde. Während eines Besuches im Tempel von Bel Naire, dem Aufbewahrungsort des Clusters, geriet Canuk in den Bann von Morphius, der Verkörperung des Bösen. Der ehemalige Mitbegründer der IT&L-Company fing danach an, sich



▲ *...und das ist die Strafe*



▲ *"Salsabim? Sisalmatte? Suppensoße? Wie hieß noch der verdammte Spruch..."*

ziemlich merkwürdig zu benehmen. Das führte schließlich dazu, daß er in einer Notwehraktion von Rooper in eine Ente verwandelt und damit vermeintlich unschädlich gemacht wurde.

Trotzdem passieren in letzter Zeit seltsame Dinge im Lande Zork: Gebäude und ganze Stadtteile verschwinden inklusive ihrer Bewohner von einem Augenblick zum anderen. Die Spatzen verwandelten sich in Geier, die relativ planlos von Morphius zu Stein verwandelte Leute entführen. Sieht ganz so aus, als würde aus dem Urlaub nichts werden!

Don't drink and drive

Weitere Besuche bei Dorfbewohnern, wie beispielsweise der ortsansässigen Lehrerin oder dem unter der Brücke wohnenden Waisenjungen, bringen zwar zusätzliche Gegenstände ins Inventory, aber nicht gerade mehr Klarheit. Vielleicht sollte man mal mit dem alten Trinker Boos Miller einen zwitschern, der in der Mühle lebt, um weitere Hinweise zu erhalten.

Das Zeug, das Boos sich hinter die Binde kippt, ist allerdings so stark, daß es selbst einen M. Höfer aus den Motorradstiefeln hauen würde. Deshalb sollte man es wohl besser in den Topf der Zierpflanze kippen. Wer die offiziellen Trinkspruchregeln im Archiv studiert hat, weiß, daß nach dem dritten Glas der beste Zeitpunkt ist, Boos zur Abgabe seines Autoschlüssels zu überreden. Noch ein Glas, und der Säufer küßt erwartungsgemäß die Dielen, was wiederum eine Falltür freilegt.



▲ *Endlich mal ein funktionierendes Netzwerk*

Nachdem man im Giftshop und im Hardware-Store alle herumliegenden und -laufenden Items aufgelesen, eingesammelt und sicher verstaut hat (Radioaktive Mäuse gehören in eine Holzkiste und nicht in die Hosentasche!), kann man ja mal durch die Falltür steigen und sehen, was es alles so im Mühlenkeller gibt.

Doppelt gemoppelt ...

Hinter der mit Boos' Schlüsselbund zu öffnenden Tür finden sich so eine Art Paralleluniversum sowie die vermißten Bewohner und Gebäude. Wer hätte das gedacht!

Aber die Hoffnung, dem Ziel ein gutes Stück näher gekommen zu sein, trügt, denn jetzt geht es erst richtig los. Jeder Bewohner, den man trifft, hat so seine Macken; richtig "normal" ist keiner. Pugney, der Farmer, ist eine recht ängstliche Natur. Er ist nur durch ein kleines Fenster in seiner Haustür zur Kommunikation bereit. Waffenhändler Moodock will erst bei einem Brettspiel geschlagen werden, bevor man ihm Informationen entlocken kann. Der Dorfschmied ist ein tumber Tor, der Aufträge verwechselt und sich die Pointe seines Lieblingswitzes nicht merken kann. Rebecca Snoot, die sich im späteren Verlauf als unerschöpfliche Informationsquelle erweist, gebraucht handfeste Argumente gegen fensterlnde Besucher und ist gleichzeitig Eigentümerin des letzten Höllenhundes, einer überzüchteten Pudelart.



▲ *"Das ist der Spieler! Mann, ist der dick, Mann..."*

Des weiteren trifft man auf Hexen, Trolle, Zwerge, sprechende Bäume, Feen und immer wieder Geier. Hinweise findet man im Traum während der Übernachtung im Hotel, beim Witzwettbewerb an den Klippen der Depression oder ganz banal durch das Lösen eines Schiebepuzzles. Grundregel Nr. 1 ist das konsequente Ausquetschen aller Personen. Dazu können Fragen zu Gegenständen im Inventory, Orten auf der Karte sowie Personen gestellt werden, die vorher fotografiert oder auf Band aufgenommen worden sind.

Step by step

Ziemlich gewöhnungsbedürftig ist die Orientierung bzw. die Sichtweise während der Bewegungsphase. Man muß erst einmal verinnerlichen, daß man sich zunächst in die Richtung drehen muß, in die man gehen möchte, bevor man auch nur einen Schritt tun kann. So ergeben sich ständig neue Perspektiven.

Damit das Ganze nicht zu einfach wird, gibt es auch noch reichlich Labyrinthe für die Freunde des Kartographenhandwerks. Auch hier wurde nicht an Innovationen gespart. Während man sich im Forest of the Spirits relativ normal fortbewegen kann, verliert man in den Whispering Woods zunehmend Sehkraft und ist auf den Orientierungssinn von Fledermäusen angewiesen.

Durch die Sümpfe gelangt man nur stakenderweise mit einem Stock, und die Lorenfahrt in der Zwergenmine hat schon fast den Touch eines Actionspieles. Hat man erst einmal begriffen, wie der Geier-Transportdienst aktiviert wird (Magnet auf Pfeife anwenden und trällern), kann man sich durch Anklicken der bereits entdeckten Zielorte auf der Karte vorwärts beamen. Das sollte man jedoch erst tun, wenn man sicher sein kann, daß von der wahllos auftauchenden Rebecca keine weiteren Informationen zu bekommen sind.

Auf jeden Fall ist es ein weiter Weg, bis man die Flying Disc of Frobozz wieder zusammengeschmiedet, die Wall of Illusion zerschmettert und Morphius besiegt hat. Selbst ausgesprochene Adventure-Cracks werden mit den verzwickten Zusammenhängen und der um die Ecke gedachten Infocom-Logik schwer zu kämpfen haben. An einem Wochenende ist das Teil wahrlich nicht zu knacken. Allerdings macht das Tüfteln einen solch großen Spaß, daß man sich schon mal so richtig auf lange Winterabende freuen kann. ■

Andrea Dreisbach/tom



▲ *"Pilzkopf, sagst Du? Du bist wohl lebensmüde?"*



▲ *Abstauben bei der Fee*



BRAM STOKER'S

Dracula™

WENN DRACULA DIE ZÄHNE ZEIGT…

Höre, Sterblicher! Die langerwartete Umsetzung des fantastischen Kino-Hits ist da! Dracula treibt wieder sein Unwesen, und wir laden Sie in eine bizarre 3-D-Welt ein, in der Ihre schlimmsten Alpträume wahr werden. Sie sind Harker, der einzige Mensch, der Dracula davon abhalten kann, eine weitere Seele in die Verdammnis zu schicken.

Wird es Harker gelingen, die Untoten im mystischen und grausamen 19. Jahrhundert Transsylvaniens zur letzten Ruhe zu betten? Mit leisen Schriten durchquert er die alten Bauten, lauscht auf die unheimlichen Geräusche die aus den Ecken zu ihm herüberdringen … Auf dem Friedhof steht eine Armee verborgener Kreaturen bereit und wartet … sie sind durstig – sehr durstig …

JETZT ERHÄLTLICH FÜR MS-DOS

IN KÜRZE ERHÄLTLICH FÜR: AMIGA, PC-CD-ROM, ALLE SEGA-FORMATE. ALLE NINTENDO-FORMATE



DENNIS

geplant für: **PC, Amiga, SNES, Game Boy**, Hersteller: **Ocean**, England, Muster von: **Bomico**.

So ist die Jugend: lieb, zuvorkommend, freundlich, zurückhaltend, ruhig, still... Einer der lieben Kleinen fällt allerdings völlig aus der Rolle. Dennis, den einige vielleicht schon aus Comics und Fernsehen kennen, sorgt jetzt wieder für volle Kinokassen. Und wo ein Erfolg auf der Leinwand erwartet wird, ist natürlich auch ein Computerspiel nicht weit.

Klein, frech, liebenswert

Dennis ist ein kleiner, sommersproßiger Amerikaner mit Haaren, die ihm ständig in den Augen hängen. Ewig läuft seine Nase, und die Hosen stehen in der Regel vor Schmutz. Seit Anfang der 50er Jahre sorgt der kleine Racker als Comicfigur in Amerika für Aufsehen. Doch mittlerweile hat er die Grenzen der Vereinigten Staaten längst überschritten, und inzwischen erscheinen seine Abenteuer täglich in über 700 Tageszeitungen und mehr als 47 Ländern.

Hank Ketcham, der Vater des Comichelden, wurde durch die lustigen Streiche seines eigenen Sohnes zum Zeichnen inspiriert. Und so kam es, wie es kommen mußte: Dennis schaffte den Sprung ins Kino. Wer den neuen Film noch nicht kennt, erfährt im folgenden einiges über die Handlung. Diejenigen, die sich die Spannung bewahren möchten, sollten die nächsten Absätze überspringen. (Ich will ja schließlich kein Spielverderber sein!)



▲*Ob ich wohl das Nasenloch treffe?*

Dennis, der Film

Die Handlung: Mr. Wilson (Walter Matthau), ein Nachbar von Dennis und seinen Eltern, genießt die morgendliche Ruhe und freut sich auf seine Zeitung. Trotzdem fällt ihm instinktiv auf, daß irgend etwas anders ist als sonst. Was nur? Irgendwo klappert, rattert und quietscht es, und plötzlich fällt es dem guten Mann wie Schuppen von den Augen: Dennis (Mason Gamble) hat Schulferien, und er ist im Anmarsch!

Da bleibt für George Wilson, der auf eine endlose Reihe einschlägiger Erfahrungen mit dem blonden Nerventod zurückblicken kann, nur eins zu tun: Am besten wird es sein, er legt sich ins Bett und simuliert einen Tiefschlaf, oder – noch besser – er spielt den Sterbenskranken neben einem Nachttisch voller Medikamente.

Gesagt, getan! Doch eins hat George vergessen! Daß der kleine Kerl nämlich auch tiefes Mitgefühl und überfließende Hilfsbereitschaft zeigen kann. Und als es Dennis nicht gelingt, seinem Lieblingsnachbarn auf normalem Weg ein Aspirin zu verabreichen, hat er eine glorreiche Idee. Wetten, daß das Aspirin mit Hilfe einer Steinschleuder garantiert und problemlos genau dort lan-

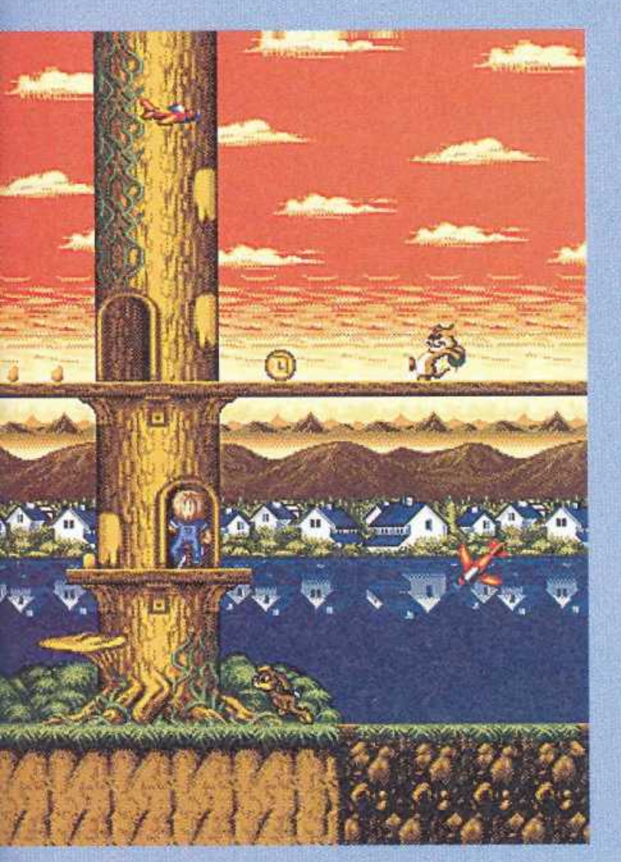


det, wo es hingehört? Tja, für Dennis resultieren Probleme sowieso nur daraus, daß all seine Unternehmungen – total unbeabsichtigt – in Chaos, Katastrophen und Ärger enden. Wie hätte er auch ahnen können, daß sich Mr. Wilson nach dem Treffer so anstellen würde... Nach diesem – salopp ausgedrückt – nicht so erfreulichen Ferienbeginn bricht es wie ein Sturm über ihn herein: Mr. Wilson schreit ins Telefon, Vater hält eine deftige Standpauke, seine Steinschleuder wird konfisziert, und zu allem Überfluß soll er auch noch den Rest des Tages mit Margret spielen.

Ausgerechnet Margret, diese doofe, herrische Ziege, die er sowieso nicht leiden kann. Doch dann taucht noch sein Freund Joey, auf und der Tag ist gerettet. Gemeinsam planen die drei Kinder, das Baumhaus zu streichen. Leider fällt der Farbeimer runter. Und wie's der Teufel will, wird die ganze Farbe in Mr. Wilsons Grill geblasen.

Am nächsten Tag wundern sich Martha (Joan Plowright) und George über den merkwürdigen Geschmack der "Steaks mit Wandfarbe", doch Dennis ist bereits mit anderen Dingen beschäftigt.

Als Dennis' Mutter Alice (Lea Thompson) geschäftlich verreisen muß, findet sich natürlich keinen Babysitter, der Sohnemann unter seine Fittiche nimmt. Wie auch, bei dem Burschen? Ob vielleicht die Wilsons auf ihn aufpassen könnten – so ganz ausnahmsweise versteht sich? Sie können... – und das Schicksal nimmt seinen Lauf. Es gibt ja so viel zu entdecken: Zähne im Kästchen, Goldmünzen im Safe, seltene Pflanzen, Medizinflaschen im Bad...



▲ *Der Park hat einiges zu bieten*

Natürlich füllt Dennis die Flaschen nach dem Ausprobieren wieder auf, auch wenn George später seine Nase mit Desinfektionsmittel und seinen Mund mit WC-Reiniger spült. Doch eines tröstet George: Morgen ist Dennis' Mutter wieder da! Leider hat George die Rechnung ohne das Wetter gemacht, denn Alice meldet,

▶ *Die Ähnlichkeit mit Walter Matthau ist unverkennbar*



▲ *Was heckt der Lümmel jetzt schon wieder aus?*

daß alle Flüge wegen Unwetter abgesagt wurden. Dennis muß bleiben! Was nun? George hat vierzig Jahre auf ein Ereignis gewartet: Seine "Königin der Nacht" soll blühen, und das Ganze dauert leider nur 10 Sekunden. Viele Gäste und die Presse sind geladen, und Dennis wird nochmals eindrücklich ermahnt, nichts anzustellen; er soll ruhig auf seinem Stuhl sitzen bleiben. Das wäre ja vielleicht kein Problem, wenn da nicht dieser kleine, verführerische Knopf in Reichweite wäre. Dennis' Zeigefinger berührt den Knopf, das Garagentor öffnet sich schwungvoll und verwandelt das liebevoll zubereitete Büfett in einen undefinierbaren Brei.

Das war's für Dennis. Er wird für den Rest des Abends ins Haus geschickt. Doch dort entdeckt er wenig später den offenen Wandsafe. Dennis schreit lauthals um Hilfe, aufgeregt laufen Gäste und Presse umher, während von allen unbemerkt die "Königin der Nacht" verblüht. Das ist für George zuviel, und er brüllt Dennis an, er solle gefälligst verschwinden.

▲ *Wo stecken bloß die verdammten Münzen?*

Das Spiel

Das läßt sich Dennis nicht zweimal sagen, und er stürzt Hals über Kopf davon. Er wollte doch wirklich nichts falsch machen und vor allen Dingen nicht seinen Freund Mr. Wilson enttäuschen. Im dunklen Wald sieht er ein Lagerfeuer und lernt den mysteriösen Landstreicher "Klappmesser Sam" kennen. Bei ihm findet er Zuflucht und will mit ihm auf große Fahrt gehen.

Während die ganze Stadt und ganz besonders George Wilson nach Dennis sucht, ist der "neue Freund" dem Einfallsreichtum und Können des Schlingels hilflos ausgeliefert...

Die Firma Ocean hat die Lizenzen für Dennis gekauft und diese unterhaltsame Geschichte als Spiel für die Systeme PC, Amiga, Game Boy und SNES umgesetzt. Das Entwicklerteam Citizen Software hat sich der Aufgabe angenommen und scheint eine für meine Begriffe recht gelungene Umsetzung des Films geschaffen zu haben. Ich konnte einen ersten Blick auf die PC- und die Game-Boy-Version werfen.

Es handelt sich um ein Plattformspiel, bei dem Du die Rolle des kleinen Schlingels übernimmst. Zu Beginn mußt Du etwas suchen, mit dem Du Dir die Feinde vom Leibe halten kannst. In Mr. Wilsons Haus begibst Du Dich als erstes auf die Suche nach geeigneten Waffen. Schau Dich genau um, und Du wirst eine Wasserpistole, eine Zwille und eine Steinschleuder finden.

Danach kann die Jagd durch George Wilsons Haus beginnen. Je nach Gegner solltest Du eine geeignete Waffe einsetzen. Im ersten Level tauchen zum Beispiel plötzlich Katzen auf, es hängen Spinnen von der Decke, diverse Bowlingkugeln rollen herum und so weiter.

Deine Hauptaufgabe besteht jedoch darin, alle möglichen Goodies, Boni und Extras einzusacken. In jedem Level ist ein besonderer Gegenstand versteckt, den Du entdecken mußt. Findest Du ihn nicht, kommst Du leider auch nicht weiter. Selbst wenn Du ihn gefunden hast, wartet noch eine Überraschung auf Dich.

Die Waffen verfügen über unterschiedliche Stärkegrade: Mit der Wasserpistole kannst Du nicht so viel erreichen wie beispielsweise mit der Zwille. Jedoch behindern Dich nicht nur die Gegner, sondern auch noch der Faktor Zeit. Dir steht nämlich immer nur ein bestimmtes Quantum zur Verfügung, das jedoch durch Zeitboni aufgefüllt werden kann. Alles in allem dürft Ihr gespannt sein, was die fertigen Versionen sonst noch zu bieten haben. Ich werde Euch auf jeden Fall darüber berichten.

Gruseliger Klassiker

Bram Stoker läßt mit seiner weltberühmten Romanfigur Graf Dracula eine gruselige Atmosphäre aufkommen und beschreibt ein absolut düsteres Szenario. In einer ganz besonderen Art überzeichnete er die äußerst blutrünstige Figur des transsylvanischen Diktators Vlad – auch Vlad, der Pfähler genannt – und schuf die Grundlage vieler Grusel- und Horrorschocker, aber auch einiger amüsanter Filme.



Der erste Dracula-Film *Nosferatu – Sinfonie des Grauens* wurde 1922 als Stummfilm gedreht, und der Schauspieler Max Schreck erlangte damit Weltruhm. In Anerkennung seiner schauspielerischen Leistungen wurde der Name Max Schreck im Film *Batman's Return* für die Figur eines kriminellen Wirtschaftsmagnaten verwendet.

Weit weniger blutrünstig präsentierte sich der erste amerikanische Draculafilm mit Bela Lugosi in der Hauptrolle (*Dracula, 1931*). Die Handlung wich stark von der Urform im Roman ab, jedoch wurde auch Lugosi in der Rolle des romantischen Dracula zum Star.

Der bekannteste Darsteller war der Engländer Christopher Lee (*Dracula, 1957*). Daneben tauchten noch Klaus Kinski (*Nosferatu, Phantom der Nacht, 1978)* als Gruselmonster und George Hamilton (*Liebe auf den ersten Biß, 1979)* auf, der eher auf der soften Dracula-Anbagger-Masche fuhr.



▲ *Eigentlich sieht er ja recht friedlich aus*

Vor etwas über einem Jahr kam eine Verfilmung in die Kinos, die alles bisher Dagewesene in den Schatten stellen wollte. Unter der Regie des weltbekannten Regisseurs Francis Ford Coppola (*Der Pate)* entstand ein wahres Meisterwerk. Als Hauptdarsteller konnten Winona Ryder, Gary Oldman, Sir Anthony Hopkins und Keanu Reeves verpflichtet werden.

Von blutrünstig bis softig

Coppola inszenierte ein auf der einen Seite blutrünstig und grauenerregendes, auf der anderen Seite aber auch erotisch-sinnliches Spektakel. Ungeschnitten kam der Film lediglich in England in die Kinos – und dort auch nur mit der Altersbeschränkung ab 18.



▲ *In the Deeper Dungeons of Dracula*

DRACULA

PC, ca. 110 DM, Hersteller: **Psygnosis**, England, Muster von: **Hersteller**.

Coppolas Dracula

Ein kurzer Abriß der Handlung: Der Immobilienhändler Jonathan Harker ist geschäftlich in Transsylvanien unterwegs. Auf seiner Geschäftsreise folgt er der Einladung eines alten Grafen. Erst als er in dessen Schloß ankommt, bemerkt er, wer der Gastgeber in Wirklichkeit ist: Dracula, der Fürst der Vampire.

Es kommt wie es kommen muß: Als Dracula ein Foto von Mina sieht – der Verlobten Jonathans –, ist es um ihn geschehen. Mina gleicht Draculas längst verstorbener Braut Elisabeta aufs Haar. Fortan trachtet Dracula danach, Mina in seine Gewalt zu bekommen. Es gelingt dem Grafen, Jonathan zu überlisten, und er reist blutdürstend nach London, wo sich Mina befindet... – Der Rest wird nicht verraten: Entweder Ihr kennt ihn schon, oder Ihr solltet Euch den Film einfach anschauen!



▲ *Oh wie schön muß Liebe sein, wenn ich groß bin lieb ich auch mal*

Psygnosis Dracula

Ähnlich blutrünstig wie in Coppolas Meisterwerk geht's auch im Psygnosis-Game gleichen Namens zu. Die Handlung orientiert sich direkt an der filmischen Umsetzung. Ihr übernehmt die Rolle von Jonathan Harker, der seine Herzallerliebste Winona retten will. Wie im Film ist sie vom bösen Dracula entführt worden und wird in den Gemächern des Schlosses gefangengehalten. Eure Aufgabe ist es, Winona aus

FUNNY-SOFTWARE

Entertainment-Center für Computer-Software und Videospiele • Ladengeschäft +Versandzentrale: Stuttgarter Str.99, 70469 Stuttgart/Feuerbach

0711/8568534 – 850325 • Telefax: 0711/8179995

Für Druckfehler und Irrtümer keine Gewähr • Preisänderungen vorbehalten • Lieferung per Nachnahme, Frachtkosten 10,90 DM • Eilzuschlag 7,00 DM • Ausland: Nur Scheck, Vorauskasse + 21,00 DM
Ab 250,- DM Bestellwert versandkostenfrei • Alle vorherigen Preise verlieren hiermit ihre Gültigkeit — Inh.: Oliver Heck

UNSER WEIHNACHTSGESCHENK: WIR HABEN UNSERE VERSANDPREISE REDUZIERT!

Achtung!! Neue Versandpreise!! Ladenpreise bitte erfragen!! Achtung!! Neue Versandpreise!! Ladenpreise bitte erfragen!! Achtung!!

Bestellservice:

NRW:
Düsseldorf
10-18.30 Uhr
0211/131979

N-Sachsen:
Hannover
10-18.30 Uhr
0511/321796

ACHTUNG! ACHTUNG! ACHTUNG!
NEUERÖFFNUNG STUTTGART LADEN 2!
SEIT 1.10.93
STUTTGART-STADTMITTE
PAULINENSTR. 50 70178 STUTTGART

Bestellservice:

B.-Württemberg:
Freiburg
10-18.30 Uhr
0761/382590

B.-Württemberg:
Aalen
10-18.30 Uhr
07361/680663

Die Formel 1 macht Pause! Wir starten ab Januar in allen Filialen die interne Funny-Software-Rennsaison.
Einzelheiten bitte erfragen!

Wir suchen in folgenden Städten Franchise-Partner sowie Filialleiter:
Bremen, Dresden, Frankfurt a. M., Hamburg, Ludwigshafen, Magdeburg, Osnabrück, Saarbrücken, Ulm, Würzburg

70469 Stuttgart Stuttgarter Str.99 Tel.: 0711/8568534	**73430 Aalen** Storchenstr. 5b Tel.: 07361/680663	**79098 Freiburg** Schreiberstr.18 Tel.: 0761/382590	**30159 Hannover** Georgswall 3 Tel.: 0511/321796
NEU!NEU!NEU! **Seit 27.11.92** **07546 Gera** Laasener Str. 29 Tel.: 0365/200610	**FRANCHISE-PARTNER GESUCHT!!!** Hier könnte Ihr Name stehen!	**Wir ziehen um nach Bremen! Adresse bitte erfragen.**	**NEU!NEU!NEU!** **Seit 16.11.92** **34117 Kassel** Werner Hilpert Str. 22 Tel.: 0561/711389
NEU!NEU!NEU! **Seit 1.10.92** **40213 Düsseldorf** Wallstr. 21 (Altstadt) Tel.: 0211/131979	**NEU!NEU!NEU!** **Seit 1.10.93** **70178 Stuttgart** Paulinenstr. 50	**NEU!NEU!NEU!** **Seit 13.3.93** **76133 Karlsruhe** Erbprinzenstr. 35 Tel: 0721/21654	**NEU!NEU!NEU!** **Seit 3.7.93** **90402 Nürnberg** Karl Grillenberger Str. 18-20 Tel.: 0911/2448510

FUNNY SOFT-WARE TOPTEN

1. Anstoß
2. Shadow Caster
3. B. Wing
4. Lost in Time
5. Lands of Lore
6. Dracula
7. Sim Farm
8. Goblins III
9. NHL Hockey
10. Jurassic Park

Rufen Sie doch einfach mal an oder kommen Sie in eines unserer Ladengeschäfte.

DIE GEWINNER DES SENSIBLE-SOCCER-TURNIERS IN **NÜRNBERG** SIND:
1. A. Szedlak
2. T. Szedlak
3. H. Sterr
4. D. Nitescu
5. A. Bublik

DIE GEWINNER DES SENSIBLE-SOCCER-TURNIERS IN **GERA** SIND:
1. A. Türkan
2. T. Daßler
3. M. Schulze
4. T. Schmalstieg
5. M. Wetzel

Programm	AMIGA	ATARI	IBM
A 10	–	–	a.A.
A-Train Construction Set	42,95	–	42,95
Atlantic Wolves	–	–	a.A.
Aces of Europe	–	–	89,95
Aces of the Deep	–	–	a.A.
Aces of the Pacific + Data	–	–	89,95
Aces over Korea	–	–	a.A.
Alien Breed II	69,25	–	–
Alone in the Dark II	–	–	a.A.
Anstoß	75,55	75,55	75,55
Ambermoon	–	–	a.A.
Archon Ultra	–	–	89,95
Aufschwung Ost	a.A.	–	a.A.
Batman II	a.A.	–	–
Battle Isle II	a.A.	–	a.A.
Battle Isle DD II	42,95	–	42,95
Betrayal at Krondor dt.	–	–	89,95
Blue Force	a.A.	–	87,90
Bloodnet	a.A.	–	a.A.
Body Blows	62,95	–	69,95
Body Blows Galactic	59,95	–	59,95
Bubba'n Sticks	a.A.	–	–
Burntime	75,55	–	89,95
Buzz Aldr. R. i. Space	–	–	98,95
Cannon Fodder	a.A.	–	–
Carriers at War Constr. Kit	–	–	75,55
Civil War	a.A	–	a.A.
Clash of Steel	–	–	75,55
Comanche DD II	–	–	a.A.
Christoph Collumbus	a.A.	–	a.A.
Cyper Race	–	–	89,95
Dark Sun	–	–	75,55
Der Schatz im Silbersee	a.A.	–	89,95
Die Siedler	94,95	–	89,95
Dog Fight	75,55	75,55	98,95
Doom	–	–	a.A.
Dungeon Master II	a.A.	a.A.	a.A.
Dracula	–	–	89,95
DSA II	a.A.	–	a.A.
Eishockey Manager	83,55	a.A:	89,95
Elisabeth I	a.A.	–	a.A:
Elite 2	62,95	–	75,55
Eye of the Beholder III dt.	–	–	89,95
F 14	–	–	a.A.
F1 Race	a.A.	–	a.A.
Falcon Mission II	–	–	75,55
Flashback	74,95	–	75,55
Fleet Defender	a.A.	–	a.A.
Flugsimulator 5	–	–	98,95
Flugsimulator DD Paris	–	–	75,55
Flugsimulator DD New York	–	–	75,55
Flugsimulator DD San Francisco	–	–	75,55
Formula 1 Grand Prix	75,55	75,55	98,95
Gabriels Night	–	–	a.A.
Gateway II	–	–	a.A.
Goal	62,95	62,95	69,25

Programm	AMIGA	ATARI	IBM
Goblins III	–	–	89,95
Gunship 2000	75,55	–	89,95
Harpoon II	a.A.	–	a.A.
Hattrick	75,55	–	94,95
Hero Quest II	–	–	a.A.
History line 1914-1918	83,55	–	89,95
Hired Guns	75,55	–	89,95
Inca II	–	–	98,95
Incredible Machine de Luxe	–	–	75,55
Indy Car Racing	–	–	69,95
Innocent	–	–	69,95
Jagged Alliance	–	–	a.A.
Jurassic Park	62,95	–	75,55
Kasparovs Gambit	–	–	89,95
King's Quest VII	–	–	a.A.
KTM Motocross	a.A.	–	a.A.
Lands of Lore	62,95	–	69,25
Larry VI	–	–	a.A.
Lawnmower Man	–	–	a.A.
Legend of Kyrandia II	a.A.	–	a.A.
Links Pro	–	–	105,25
Links Banff Springs	–	–	42,95
Litil Devil	a.A.	a.A.	a.A.
Lollipop	–	–	88,95
Lost in Time	a.A.	–	98,95
Lost Vikings	75,55.	–	89,95
Lothar Matthäus	69,95	–	69,95
Maelstrom	–	–	107,95
Manchester United League	88,95	a.A.	a.A.

Unsere besondere Weihnachtsempfehlung:

Aufschwung Ost
für Amiga & IBM
komplett in deutsch

Magic of Endoria
für Amiga & IBM
komplett in deutsch

Railway Challenge
für IBM
komplett in deutsch

demnächst Chartbreaker für IBM

Hersteller Sunflowers

Programm	AMIGA	ATARI	IBM
Maniac Mansion 2 dt.	–	–	98,95
Mech Warrior II	–	–	a.A.
Mortal Combat	62,95	–	62,95
NFL Coaches Club Football	–	–	89,95
NHL Hockey	a.A.	–	89,95
Pacific Strike	–	–	89,95
Perfect General II	a.A.	–	a.A.
Pinball Dreams	62,95	–	69,95
Pirates Gold dt.	–	–	104,95
Police Quest IV	–	–	a.A.
Premier Manager II	62,95	–	62,95
Prime Mover	62,95	–	–
Privateer	–	–	98,95
Privateer Speech	–	–	42,95
Railroad Tycoon de Luxe	–.	–	105,25
Return to Zork	–	–	98,95
Rise of the Robots	a.A.	–	a.A.
Ryder Cup	a.A.	–	a.A.
Sam and Max	–	–	88,95
Seal Team	–	–	89,95
Sensible World of Soccer	a.A.	a.A.	a.A.
Shadowcaster	–	–	89,95
Sim City 2000	105,25	–	105,25
Sim Farm	a.A.	–	75,55
Simon the Sorcerer	75,55	–	98,95
Soccer Kid	69,95	–	75,55
Space Hulk	75,55		89,95
SSN-21 Seawolf	–	–	a.A.
Starlord	–	–	105,25
Star Reach	a.A.	–	a.A.
Star Trek – The Next Generation	–	–	a.A.
Star Wars Chess	–	–	a.A.
Stone Keep	a–A	–	a.A:
Strike C. Tac. Operations	–	–	42,95
Striker	–	–	75,55
Stronghold	–	–	75,55
Strike Commander	–	–	98,95
Strike Commander Speech	—	—	42,95
Subwar 2050	–	–	105,25
Superleague Manager	a.A.	a.A.	a.A.
Syndicate	69,95	–	89,95
TFX	a.A.	–	89,95.
The Dig	–	–	a.A.
Theme Park	a.A.	–	a.A.
Tornado	a.A.	–	89,95
Turrican III	69,95	–	–
Ultima VIII	–	–	a.A.
Ultimate Pinball Quest	a.A.	–	a.A.
Uridium II	69,95	–	–
Victory at Sea	–	–	a.A.
V for Victory IV	–	–	89,95
Wing Commander Academy	–	–	75,55
X-Wing DD II	–	–	53,95
Zeppelin Giants of the Sky	–	–	89,95

Hardware & Zubehör

Joysticks

Competition Pro, Standard schwarz	DM	27,95
Competition Pro, Standard transparent	DM	29,95
Competition Pro, Standard transparent blau	DM	39,95

Joysticks PC

Thrustmaster	DM	199,00
Weapon Control	DM	199,00
Competition Pro PC	DM	74,95
Competition Mini	DM	74,95

Zubehör

elektr. Bootselektor	DM	44,95
Maus-Joystick-Umschalter	DM	39,95
Amiga Action Replay 3f. A5000	DM	199,00
Amiga Action Replay 3f. A2000	DM	219,00
Druckerständer	DM	34,95
Kickstart-Umschaltplatine	DM	89,00
Kickstart-Umschaltplatine incl. 1.3	DM	119,00
Kickstart-Umschaltplatine incl. 2.0	DM	169,00

Speichererweiterung für A500 auf 1 MB

mit Uhr und Accu abschaltbar, Garantie 6 Monate	DM	69,00
mit Uhr und Accu abschaltbar, Garantie 12Monate	DM	79,00

Soundkarten

Sounblaster 2.0	DM	199,00
MediaConcept 2.0 mit 2 Aktivboxen & Mikrophon	DM	199,00

Speichererweiterung

für A500 Grundversion erweiterbar auf:		
512 KB	DM	99,00
1,8 MB	Dm	249,00
für A500 1MB Chip RAM, wenn Big Agnus vorhanden:		
512 KB	DM	129,00
2,3 MB	DM	299,00
für A2000/A3000/A4000		
2 MB bestückt	DM	298,00

Laufwerke zu Superpreisen!

3,5" Floppy Drive extern, slim, abschaltbar, für A500	DM	144,00
3,5" Floppy Drive intern für A500	DM	144,00

Kombikontroller für A500

SCSI	DM	349,00
+ RAM 2MB	DM	180,00
SCSI für A2000/A3000/A4000	DM	324,00
+ RAM 2MB	DM	180,00

Festplatten (SCSI)

Quantum ELS 85 MB 17ms	DM	564,00
Quantum ELS 127 MB 17ms	DM	789,00
QuantumLPS 120MB 18ms	DM	848,00

Kombikontroller für A500

AT Bus	DM	275,00
+ RAM 2MB	DM	180,00
AT Bus für A2000/A3000/A4000	DM	214,00
+ RAM 2MB	DM	180,00

Festplatten (AT)

Quantum ELS 85MB 17ms	DM	519,00
Quantum ELS 170MB 17ms	DM	729,00
Mehrpreis je 2MB RAM	DM	180,00

Die Preise der mit „a.A." gekennzeichneten Titel lagen bei Drucklegung noch nicht vor.
Täglich frische Neuheiten auch für Konsolen-Games

SUPERAUSWAHL • TEUFLISCHE PREISE • AKTUELLE NEUERSCHEINUNGEN und wie immer: Topservice mit der gewohnten, unvebindlichen Beratung

WIR WÜNSCHEN UNSEREN KUNDEN EINE FROHE WEIHNACHT UND EINEN GUTEN RUTSCH INS NEUE JAHR!


▲ *Schlabber, schmatz, schlürf – der schmeckt ja richtig*




▲ *Na warte, Dir werd' ich schon heimleuchten*

den Fängen des Bösen zu befreien. Ihr startet – wie sollte es anders sein – auf einem Friedhof. Neben einer Pistole nennt Ihr auch noch ein Messer und Silberkugeln als Munition Euer eigen. Mit der Maus bewegt Ihr Euch in einer dreidimensionalen Landschaft, immer auf der Suche nach diversen Untoten, denen Ihr das Licht ausblasen müßt.

Das wichtigste Ziel jedes Levels (insgesamt drei) ist aber die Zerstörung der geöffneten Särge, die an den unterschiedlichsten Stellen zu finden sind. Sie können nur zerstört werden, indem Ihr heilige Hostien hineinwerft. Die Untoten selbst werden entweder mit der Pistole und den dazugehörigen Silberkugeln erledigt oder – wenn Euch die Munition ausgegangen ist – mit Hilfe des Messers gemeuchelt.

Übrigens tauchen die Untoten zuhauf auf, und Ihr müßt Euch anstrengen, damit Ihr die Särge (im ersten Level sind's schon 53) findet. Bei den diversen Kämpfen verliert Ihr auch schon mal Energie. Diese könnt Ihr frei nach dem bekannten Slogan einer noch bekannteren Firma ("Brot bringt verbrauchte Energie sofort zurück") wieder auffrischen. Ab und zu finden sich nämlich diverse Lebensmittel, Munition, Schlüssel oder auch geheiligte Hostien.



▲ *Bist du der Bi-Ba-Butzemann*

Grafik und Steuerung können noch einigermaßen überzeugen, aber wie die Katakomben ohne Übersichtskarten bewältigt werden sollen, entzieht sich meiner Kenntnis. Ich muß ehrlich gestehen: Ich mag knifflige Spiele und kämpfe mich auch gerne durch schwierige Labyrinthe hindurch, aber hier streike ich. ■

ddf/vb


▲ *Ehrlich, er nimmt Perlweiß*


▲ *Weißt Du, wo er sein Muttermal hat? (Kicher...)*


▲ *Sein's doch a bißerl vorsichtig mit dem Messer – ich hab's grad erst geschliffen*



Urteil: 8

Grafik:	9
Sound:	6
Ablauf:	6
Atmosphäre:	7
Steuerung:	9

Damit hat sich Psygnosis nicht unbedingt einen Gefallen getan



Tel.: 0281 - 31641 o. 31642
Mo.-Fr. 10.00 bis 18.00 Uhr Versand

Ladenlokale: Softwarehouse
46483 Wesel - Dudelpassage - Dudel 8
47533 Kleve - Gasthausstr. 12
Ladenpreise variieren

Titel		PC	Amiga
Aces over Europe	DV	69,95	
Anstoss	DV	59,95	59,95
Day of Tentacle	DV	74,95	
Elite 2	DV	69,95	59,95
Goal	DV	59,95	49,95
Hattrick	DV	x74,95	x64,95

Titel		PC	Amiga
Inca 2	DV	x84,95	
Jurassic Park	DV	69,95	54,95
Lost in Time	DV	84,95	
Lothar Matthäus	DV	x64,95	59,95
NHL Hockey	DA	82,95	
Pirates Gold	DV	84,95	

Titel		PC	Amiga
Privateer	DA	89,95	
Privateer Speech	DA	44,95	
Simon the Sorcer.	DV	84,95	69,95
Stronghold	DV	x79,95	
T.F.X	DA	x84,95	
Turrican 3	DA		x54,95

Preisliste für Amiga und Amiga 1200 / PC und PC - CD ROM kostenlos anfordern !!!!!

Titel		PC	Amiga
1869	DV	74,95	69,95
A - Train	DV	89,95	77,95
A - Train Constr.	DA	42,95	42,95
Air Force Comm.	DA	69,95	
Aufschwung Ost	DV	x69,95	x59,95
Archer McL. Pool	DA	59,95	49,95
Ambermoon	DV		79,95
Batmann Returns	DA	x62,95	x62,95
Bazooka Sue	DV	x79,95	x79,95
Beast Lord	DA		49,95
Betr. at Krondor	DV	69,95	
Beauty and Beast	DV	79,95	
Blaster	DA		49,95
Blue Force	DV	x79,95	
Body Blows	DA	64,95	49,95
Body Blows Galac	DA		49,95
Bund.Manag. 2.0	DV	62,95	62,95
Burn. Steel Editor	DV	x34,95	
Burntime	DV	79,95	69,95
Campaign 2	DV	i.V	i.V.
Campaign 1	DV	79,95	69,95
Campaign Data	DV	42,95	42,95
Comanche	DV	82,95	
Comanche Data 1	DV	49,95	
Comanche Data 2	DA	x49,95	
Combat Air Patrol	DA		59,95
Chr. Columbus	DV	i.V.	i.V.
Chuck Jaeggers	DV	69,95	
Cyber Race	DA	x79,95	x79,95
Darklands	DV	x79,95	
Dark Sun	DA	69,95	
Das schw. Auge	DV	74,95	69,95
Das schw. Auge 2	DV	i.V.	i.V.
Deep Core	DA		59,95
Desert Strike	DA		57,95
Die Siedler	DV	x79,95	x79,95
Dispos. Hero	DA		59,95
Dog Fight	DA	89,95	64,95
Dracula	DA	79,95	
Dune 2	DV		49,95
Dynatech	DV	67,95	57,95
Eish. Manager	DV	74,95	69,95
Euro Soccer	DA		49,95
Eye of Beholder 3	DV	79,95	
Fantasy Empires	DA	x69,95	
Flashback	DV	67,95	62,95
Flugsimulator 5.0	DV	x114,95	
Forgotten Castles	DV	x79,95	
Form. 1 Grand Pr.	DA	84,95	74,95
Freddy Pharkas	DV	64,95	
Gobliins 3	DV	79,95	x69,95
Gunship 2000	DA	84,95	62,95
Hired Guns	DA	x79,95	64,95

Titel		PC	Amiga
History Line 14-18	DV	69,95	69,95
Humans Race	DV	49,95	49,95
Indy 4 Adventure	DV	82,95	77,95
Inca 1	DV	89,95	
Kingmaker	DV	x69,95	x69,95
Kings Quest 6	DV	79,95	x59,95
Larry 6	DV	x79,95	
Laura Bow	DV	69,95	
Legend of Kyrand.	DV	64,95	59,95
Lemmings 2	DA	79,95	62,95
Lionheart	DA		52,95
Lollypop	DA	x74,95	
Lotus 3	DA	59,95	
Mad News	DV	x79,95	x69,95
Magic of Endoria	DV	79,95	69,95
Might&Magic 5	DV	79,95	
Morph	DA		49,95
One Step Beyond	DA	54,95	54,95
Pacific Stike	DA	x84,95	
Pinball Dreams	DA	59,95	
Premier Manager	DA	x69,95	x69,95
Prince of Persia 2	DA	67,95	
Protostar	DV	79,95	
Ragnarok	DV	87,95	x79,95
Return of Phant.	DV	x89,95	
Return to Zorck	DA	79,95	
Sam & Max	DA	x69,95	
Sens. Soccer 92/93	DV	59,95	49,95
Seal Team	DA	79,95	
Schatz Silbersee	DV	89,95	x79,95
Shadow Caster	DA	79,95	
Silver Ball	DA	x59,95	
Soccer Kid	DA		59,95
Space Hulk	DA	79,95	64,95
Streetfighter 2	DA	59,95	49,95
Strike Command.			
und Speech	DA	119,95	
Strike Command.	DA	84,95	
StrikeCom.Speech	DA	39,95	
Strike Com. Oper.	DA	42,95	
Syndicate	DV	77,95	59,95
Syndicate Mission	DV	x39,95	
Tornado	DA	77,95	x59,95
Transarctica	DV	57,95	54,95
Turrican 2	DA	x69,95	
Twilight 2000	DV	89,95	x69,95
Ultima 7 Part 2	DA	77,95	
Ultima 8	DA	x89,95	
Ultima 8 Speech	DA	x39,95	
Uridium 2	DA		59,95
Walker	DA		62,95
Wallstreet Manag.	DV	79,95	
Warlords 2	EV	79,95	

Titel		PC	Amiga
Whales Voyage	DV	72,95	59,95
When Worlds War	DA	79,95	x69,95
Wing Com. Acad.	DA	69,95	
World of Legends	DA	59,95	x54,95
X - Wing und			
X-Wing Data 1	DA	119,95	
X -Wing	DA	79,95	
X-Wing Upgrade	DV	59,95	
B-Wing (Data 2)	DA	x39,95	
Zeppelin	DV	x79,95	
Zool 2	DA	54,95	54,95

CD - ROM Titel

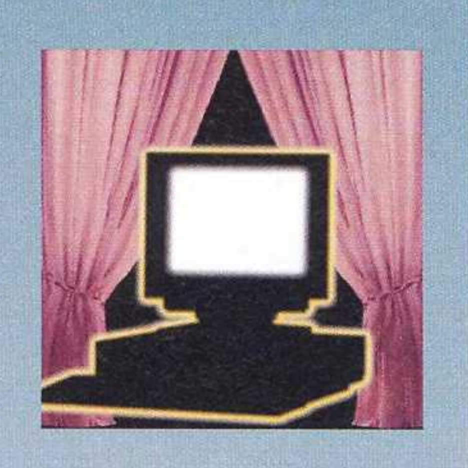
7th Guest	DA	119,95
Burntime	DV	x79,95
Burning Steel	DV	x84,95
Day of Tentacle	DV	x99,95
Der Patrizier	DV	82,95
Gobliins 3	DV	99,95
History Line 14-18	DV	67,95
Inca 2	DV	x109,95
Labyrinth of Time	DA	x79,95
Leg. of Kyrandia	DA	64,95
Lost in Time	DV	99,95
Protostar	EV	x79,95
Rebel Assault	DA	x84,95
Return of Phantom	DA	114,95
Return to Zorck	DA	84,95
Strike Command.	DA	x84,95
Turrican 2	DA	x59,95

Sonderangebote-solange Vorrat reicht

B-17 Flying Fortr.	DA	49,95	
Dog Fight	DA	49,95	
ATAC	DA	49,95	
Special Forces	DA	49,95	
oder 2 Spiele aus diesen 4 Titeln			
für zusammen		94,95	
Hook	DA	29,95	
Ringworld	EV	29,95	
Strike Commander	DA	69,95	
Freddy Pharkas	DV	57,95	
Lost Vikings	DV	69,95	
Sim Life 1,5 MB	DV		69,95
Budokan	DA	39,95	39,95
Terminator 2	DA	29,95	29,95
Jack Nickl. Golf	DA	39,95	39,95
Prince Persia 1	DA	39,95	39,95
Trivial Pursuit	DV	39,95	39,95
Populus 1+ Data	DA	49,95	49,95
WWF 1	DA	29,95	
LHX Chopper	DA	49,95	

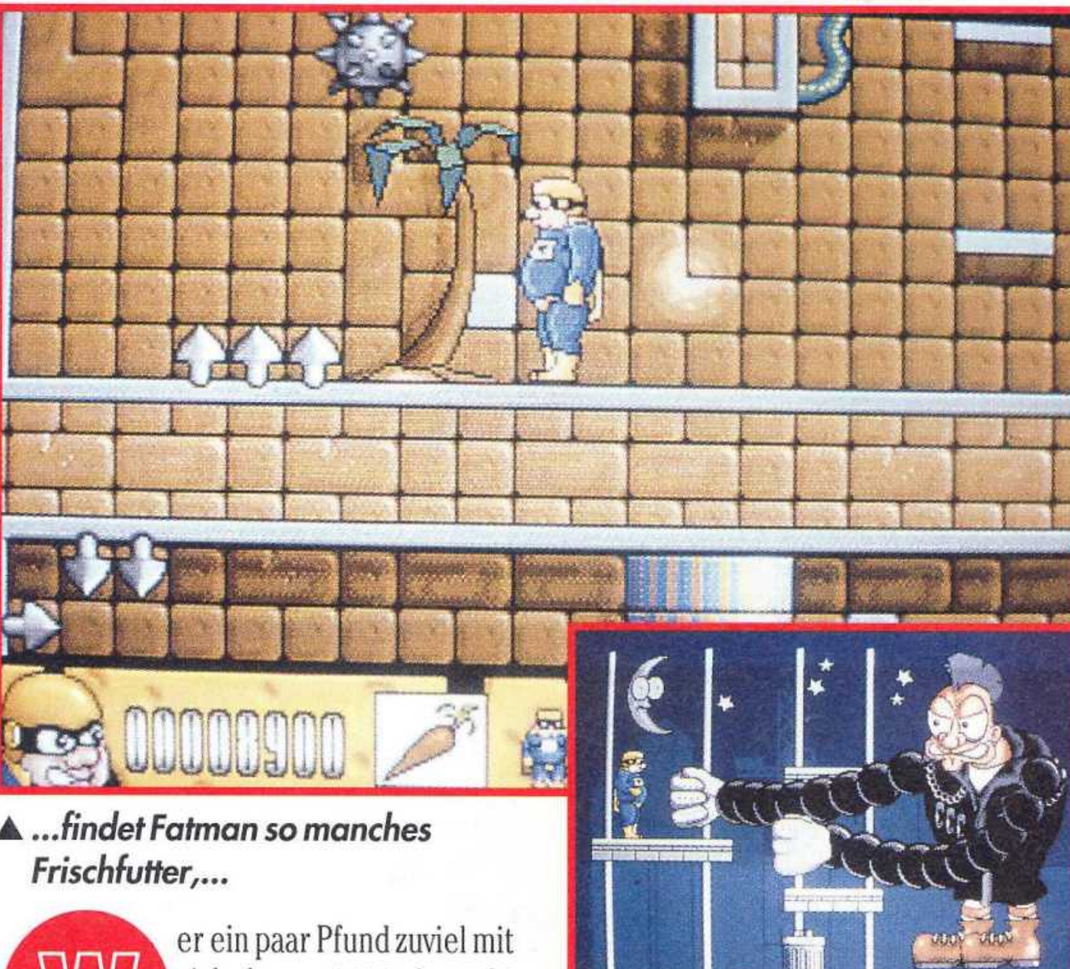
DV = Spiel und Anleitung deutsch / DA = deutsche Anleitung / EV = Engliche Version / i.V. = in Vorbereitung
Die mit X gekennzeichneten Spiele waren bei Anzeigenschluß noch nicht vorrätig.
Zahlungsbedingungen : Vorkasse 5,50,- / Nachnahme 9,- zzgl. Nachnahmegebühr / Ausland nur Vorkasse 18,-
Druckfehler vorbehalten





Mordsache Dicker Mann!

Eigentlich bin ich recht unscheinbar, still, lebe versteckt und im Hintergrund. Ich falle nicht auf und drängle mich nicht vor. Warum schauen also plötzlich alle mich an, als "Chief Peter" fragt, wer FATMAN testen will?



▲ *...findet Fatman so manches Frischfutter,...*

▲ *...aber auch so manchen Oberfiesling!*

Wer ein paar Pfund zuviel mit sich herumträgt, braucht sich um den Spott nicht zu sorgen. Solange es gutmütiger Spott ist, muß man sich nicht ärgern; aber leider werden die "Hühnerbrustfetischisten" ja immer radikaler. So auch bei "Fatman – **The Caped Consumer**", einem neuen Plattformspielchen von Kompart.

Dort hat ein verrückter Professor – natürlich dünn wie der gleichnamige Brettbohrer – die ultimative Idee zur Beseitigung des Übergewichts gefunden: Er beseitigt die Übergewichtigen! Getroffen hat es zuerst die Angehörigen eines bekannten Akteurs unserer Tage, nämlich Fatman, den fliegenden Konsumenten. Von der Aufmachung her sieht er aus wie Superman nach 12 Wochen Mastdiät bei "McWürg", trotzdem ist er agil und fit. Und sauer, weil dieser Flachwanst von Professor sich ausgerechnet an seiner Familie vergriffen hat.

Fatman zögert nicht lange und startet einen Rachefeldzug, der sich gewaschen hat. Ausgerüstet mit Edelwaffen wie einem Superrülpser, Bauchschubser und Möhrenwerfer nähert er sich stetig dem Anwesen des verrückten Akademikers. Unterwegs begegnen ihm viele komische Typen, Tiere und Gesundheitsfanatiker, die es zu besiegen gibt.

Fatman ist ein Jump'n'Run, das eher auf Witz und Humor abzielt als auf Ballerei. Dazu gehören auch die "Waffen": Wenn Fatman seinen Superrülpser über die heimische Stereoanlage abgibt, fühlt man sich versucht, bei sämtlichen Nachbarn eine schriftliche Entschuldigung abzulassen.

Natürlich gehen die "Waffen" auch mal zur Neige. Dann fehlt Fatman zum Beispiel die Luft, um seinen Bauch kurzfristig so aufzublähen, daß er die Gegner durch die Gegend schieben kann. In diesem Fall muß er die feinen eßbaren Sächelchen unterwegs aufsammeln. Kraftnahrung macht nicht nur Muckis, sondern auch viel



▲ *Auf der Suche nach dem verrückten Professor...*

FATMAN – THE CAPED CONSUMER

Amiga, ca. 80 DM, Hersteller: **Black Legend**, England, Muster von: **Kompart**, England.

Luft im Gedärm, so daß unser Held wieder kräftig aufstoßen kann.

Das Spiel gibt sich farbenfroh und humorvoll. Allerdings sind die Grafiken wesentlich besser gezeichnet als animiert, denn die Figur des wohlbeleibten Helden bewegt sich etwas hölzern durch die Gegend. Ganz besonders fällt das auf, wenn der Gute eine Leiter hochklettert. Dabei kriecht er geradezu über die Sprossen und bewegt sich wie eine Kaulquappe.

Auch die Steuerung machte mir ein wenig Kopfzerbrechen. Bei jeder Hüpfaktion hakte die Abfrage des Joysticks derart, daß Fatman öfter mal über das angestrebte Ziel hinausschoß. Abgesehen von diesen Mängeln ist das Game doch recht witzig und interressant aufgemacht, zumal zumindest das Scrolling ohne Fehler ist und die Szenerie gut abläuft. Vielleicht war der Joystick-Fehler ausschließlich eine Makke unserer Testversion. Wenn das so ist, dann hat der kleine dicke Pixelmann nicht nur im Zeichentrickfilm (wo er herkommt), sondern auch auf dem Amiga alle Chancen, dem großen, dünnen, fiesen Professor das Handwerk zu legen.









Uropas Auferstehung

Sagt Euch der Name "Defender" etwas? Das war eines der rasantesten Baller-Games – schon zu Zeiten eines C64. Wie man einen Klassiker mal wieder zu neuen Höhen führt, zeigt ein neues Shoot'em Up, speziell für den Amiga 1200.

OVERKILL

Amiga 1200, ca. 80 DM, Hersteller: **Mindscape**, England, Muster von: **Hersteller**.

Overkill ist ein direkter Nachfolger von Defender. Ein Sonnensystem wird von Aliens heimgesucht, die die dort auf den Planeten vorkommenden Kristalle abholen wollen. Aber durch die Kristalle werden die bösen und gefährlichen Aliens noch böser und noch gefährlicher. Ein heldenhafter Raumschiffkommandant und seine noch heldenhaftere Gruppe von Raumfahrern müssen nun versuchen, die Kristalle auf den Planeten zu zerstören, gleichzeitig aber bis zum Hauptplaneten und damit zur Hauptbasis vorzudringen und diese ebenfalls in die Luft zu sprengen.

Unser Held sitzt nun in seinem Kampfjäger und ballert alles ab, was nach Alien oder Alien-Raumer aussieht. Gleichzeitig laufen seine Raumfahrer auf dem Planetenboden herum, um die Kristalle zu zerstören. Haben sie diesen Auftrag erledigt, winken sie heftig mit den Armen und können nun vom Raumer des Spielers aufgenommen werden. Sind sie an Bord, fliegt man in die Nähe des nächsten Kristalls und läßt die Jungs da wieder ab, damit sie ihrer Arbeit weiter nachgehen können.

Dank der grafischen Fähigkeiten des A1200 kommt das Action-Game wirklich gut daher. Ein Smooth-Scrolling, schön gezeichnete Gegner, eine exzellent intonierte Explosion, wenn es einen selbst erwischt hat (der Pilot fliegt zu Boden, steigt aus und wetzt, was das Zeug hält) sowie ein rasanter Spielablauf machen Overkill zu einem echten Fun-Game. Hier zeigt Commodores Farbwunder auch, was in ihm steckt.



▲ *Im Lauf der Zeit werden aus kleinen Aliens...*

▲ *...ganz große Aliens*



Urteil: 9 GUT

Grafik:	10
Sound:	9
Ablauf:	10
Atmosphäre:	9
Dauerspaß:	8

Na endlich: Action-Games in beeindruckender Farbenpracht.



GOBLINS 3

PC (dt.), ca. 120 DM, Hersteller: **Coktel**, Frankreich, Muster von: **Bomico**.

Die ASM-Redaktion lahmt; äh... – ist lahmgelegt. Warum? Die Goblins sind wieder da, diesmal zwar nur mit einem "i", dafür aber um so abgefahrener und fetziger. Also stehen die Kollegen mal wieder neugierig um den Testrechner herum, statt sich um die übrige Arbeit zu kümmern.

ASM MEGAHIT

Das Tüpfelchen auf den drei 'i'



▲ *Die Bastelstube des Alchimisten*

Tja, so ein Redaktör hat's bekanntlich schwör. Ich kann meinem Freund und Kollegen Blount wirklich nachempfinden, wie kompliziert es war, als er vor kurzem ein Interview mit König Bodd und Königin Xina (bekannten Persönlichkeiten aus der Regenbogenpresse) machen sollte. Ist ja auch wirklich eine haarsträubende Geschichte, die er da aufgetan hat. Nichts Böses ahnend, ist er in eine schwierige Lage hinein gestolpert. Kommt mal ein bißchen näher, ich muß Euch das genauer erzählen:

Daß es zwischen Bodd und der Königin nicht so ganz klappt, habt Ihr ja sicher schon gehört. Da geht's immer noch um die komische Labyrinthfestung im Foliandre-Gebirge. Meine Großmutter mütterlicherseits hat mir erzählt, daß nur derjenige Goblin als Held gefeiert wird, dem es gelingt, die Prüfungen im Labyrinth zu bestehen. Und das ist sooo gefährlich! Vor kurzem hat es doch mein Cousin versucht, und der ist glatt wahnsinnig geworden.

Nun hat mein Freund Blount von der Sache erfahren und wollte für das Magazin "Goblins-Welt" eine Story recherchieren. Und wißt Ihr, was er erfahren hat? Behorn, der Wächter des Labyrinths,



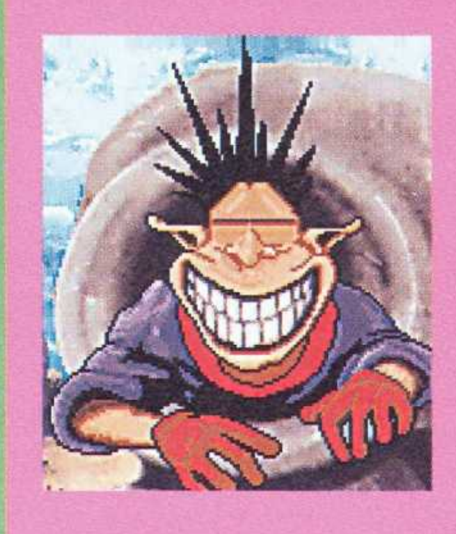
▲ *Ich hab' den Baseball aber nicht geworfen!*













Softsale

SCHLOßPLATZ 19 31582 NIENBURG
MONTAG-SAMSTAG 10:00-20:00 UHR
TELEFAX: 05021/910403 UND -404
☎ 05021/910416 und 910417

IBM

1869	DV	79,90 DM
Aces of the Pac.	DA	74,90 DM
Aces Data	EA	49,90 DM
Aces + Data	DA	84,90 DM
Aces over Eur.	DV	79,90 DM*
Air Land Sea	DA	74,90 DM
Alienbreed	DA	59,90 DM
Alone in the Dark	DV	89,90 DM
Ambush at Sori.	DV	84,90 DM
Ancient Art	DA	79,90 DM
Another World	DA	59,90 DM
Anstoss	DV	69,90 DM*
Archers Pool B.	DA	64,90 DM
Archon Ultra	DV	79,90 DM*
ATAC	DA	79,90 DM
A-Train	DV	89,90 DM
-Constr. Kit	DV	49,90 DM
B-17 Fly. F.	DA	89,90 DM
B-Wing	DV	44,90 DM*
Balance	DV	64,90 DM
Bards Tale 3	DA	29,90 DM
Bat 2	DA	79,90 DM
Batman returns	DA	84,90 DM
Battlech. 4000	DA	69,90 DM
Battle Team	DA	74,90 DM
Battle Isle D. 2	DA	49,90 DM
Battletoads	DA	in Vorb.
Bazooka Sue	DV	79,90 DM*
Beauty & Beast	DV	79,90 DM
Betr. at Krondor	DV	79,90 DM
Big Sea	DA	69,90 DM
Bitmap Br. 1	DA	64,90 DM
Body Blows	DA	59,90 DM
Bund. Man.	DV	59,90 DM
Bund. Man. Pr.	DV	64,90 DM
Burn. Steel	DV	79,90 DM
-Superschiffe	DV	39,90 DM
-Amerika i. A.	DV	39,90 DM
-Scen. Edit.	DV	in Vorb.
Burntime	DV	79,90 DM
Buzz Aldrin	DA	89,90 DM
Cal. Games 2	EA	59,90 DM
Campaign	DV	79,90 DM
-Data	DV	49,90 DM
Car & Driver	DA	74,90 DM
Carr. at War	EA	69,90 DM
-Constr. Kit	EA	69,90 DM
Carr. Strike	EA	74,90 DM
Castles	DA	74,90 DM
Castles 2	DA	74,90 DM
Castles Dr. Br.	DV	49,90 DM
Centurion	DA	29,90 DM
Chessmaniac	DA	89,90 DM*
Christoph Kol.	DV	79,90 DM*
Chuck Y. AC	DV	69,90 DM
Civilization	DV	84,90 DM
Civil War	??	in Vorb.
Clash of Steel	EA	74,90 DM
Comanche	DV	84,90 DM
-Data	DV	54,90 DM
Comb. Class. 2	DA	69,90 DM
Compl. Chess S.	DA	64,90 DM
Conquestador	DV	69,90 DM
-Data	EA	39,90 DM
Contraptions	DA	44,90 DM
Crisis in Kremlin	DA	79,90 DM
Cyberrace	DV	79,90 DM*
Dagger of A. Ra	DV	74,90 DM
Darklands	DV	79,90 DM
Dark Q. o. Kr.	DV	79,90 DM
Dark Sun	EA	69,90 DM
Das schw. Auge	DV	74,90 DM
Das schw. Auge 2	DV	in Vorb.
Daughter of Serp.	DV	74,90 DM
Day of the Tent.	DA	74,90 DM
Day ot the Tent.	DV	84,90 DM
Delta 5	??	in Vorb.
Der Patrizier	DV	79,90 DM
Der Schatz im S.	DV	84,90 DM
Design own RR	DA	79,90 DM
Die Siedler	DV	79,90 DM*
Dogfight	DA	89,90 DM
Doom	??	in Vorb.
Dream Team	DA	59,90 DM
Dune 2	DV	69,90 DM
Dynablaster	DA	69,90 DM
Dynatech	DA	69,90 DM
Eight Ball Del.	DA	69,90 DM
Eish. Manager	DV	79,90 DM
El Fish	EA	64,90 DM
Elisabeth I	DV	in Vorb.
Elite 2	DA	69,90 DM
Elysium	DV	69,90 DM

JOYSTICKS GRAVIS

Analog	69,90 DM
Limited Edition Clear	74,90 DM
Analog Pro	79,90 DM
Gamepad	44,90 DM
Elimunator Card	54,90 DM

JOYSTICKS THRUSTMASTER

Flight Control	149,90 DM
Weapon C. Mark II	219,90 DM
Rudder Pedals	239,90 DM

IBM

Empire Del.	EA	79,90 DM
Epic	DA	59,90 DM
Eric the Unr.	EA	64,90 DM
Espana 92	DA	59,90 DM
Eye of Beh. 2	DV	79,90 DM
Eye of Beh. 3	DV	79,90 DM
F-15 Str. E. III	DA	89,90 DM
F-15 Str. E. II	DA	39,90 DM
F-117 Nighthawk	DA	84,90 DM
F-19 Stealth	DA	39,90 DM
Falcon 3.0	DA	84,90 DM
-Miss. 1	DA	59,90 DM
-Miss. 2	DA	59,90 DM
Fant. Worlds	DA	79,90 DM
Fantasy Emp.	EA	69,90 DM*
Fields of Gl.	DA	89,90 DM
Fire and Ice	DA	59,90 DM*
Flashback	DV	69,90 DM
Fleet Defender	??	in Vorb.
Flugsim. 5.0	DV	in Vorb.
Footb. Man. 3	DV	79,90 DM
Forgotten Castle	DV	79,90 DM*
Fom. I. GP	DA	89,90 DM
Freddy Pharkas	DV	69,90 DM
Freddy Pharkas	EA	69,90 DM
Front Page F.	EA	69,90 DM
Front Page F. pro	EA	in Vorb.
Gabriel Knight	??	in Vorb.
Game of Life	DA	64,90 DM
Gateway	EA	69,90 DM
Gateway 2	EA	69,90 DM
Goal!	DA	64,90 DM
Gobliins 2	DV	74,90 DM
Gunship 2000	DA	84,90 DM
-Miss.	DA	59,90 DM
Grandmaster Ch.	DA	59,90 DM
Hannibal	DV	79,90 DM
Hardball 3	DA	59,90 DM
Harrier Jumpj.	DA	89,90 DM
Harpoon 1.2.1	DA	74,90 DM
Harp. Bset. 3	DA	39,90 DM
Harp. Bset. 4	DA	39,90 DM
Harp. Des.	EA	59,90 DM
Hattrick	DV	79,90 DM*
Hexuma	DV	79,90 DM
High Command	EA	79,90 DM
Hired Guns	DV	84,90 DM*
History Line	DV	79,90 DM
Hook	DA	59,90 DM
Hockey L. Sim.	EA	59,90 DM
Hot Numb.	DA	39,90 DM
Hot Numb. Del.	DV	59,90 DM*
Human Race	DV	69,90 DM
Incr. Mach. EM	EA	69,90 DM
Indy 4	DV	84,90 DM
Inca	DV	89,90 DM
Indy Car Racing	DV	79,90 DM*
Ishar 2	DV	64,90 DM
Island of Dr. B.	DV	69,90 DM
Jack Nicklas G.	EA	29,90 DM
Jack the Ripper	??	in Vorb.
Jonathan	DV	79,90 DM
Jordan in Fl.	DA	74,90 DM
Jurassic Park	DV	69,90 DM
Karl May	DV	in Vorb.
Kasparovs Gam.	DA	79,90 DM
Kingmaker	DV	69,90 DM*
Kings Quest 5	DV	79,90 DM
Kings Quest 6	DV	79,90 DM
Lands of Lore	DV	64,90 DM
Legacy	DV	89,90 DM
Legend of Kyr.	DV	74,90 DM
Leis. S. Larry 6	DV	79,90 DM*
Lemmings	DA	64,90 DM
Lemmings 2	DA	79,90 DM
LHX Att. Ch.	DA	74,90 DM
Liberation	DA	64,90 DM*
Line in Sand	EA	54,90 DM
Links 386 pro	DA	89,90 DM
-Banff	EA	44,90 DM
-Belfry	EA	44,90 DM
-Innisbrook	EA	44,90 DM
-Mauna Kea	EA	44,90 DM
-Pinehurst	EA	44,90 DM
-sonst. Kurse	EA	39,90 DM
Locomotion	DV	64,90 DM
Lollypop	DA	74,90 DM*
Lord of R. II	DA	69,90 DM
Lords of Power	DA	79,90 DM
Lost in Time	DV	84,90 DM
Lost Secr. Rainf.	EA	64,90 DM*
Lost Treas. 1	EA	94,90 DM
Lost Treas. 2	EA	64,90 DM

SOUNDBLASTER

2.0 Deluxe	134,90 DM
Pro	219,90 DM
16 SP	359,90 DM
16 ASP	439,90 DM

DISKETTEN

NoName DD 10er	9,90 DM
Virgin DD form. 10er	14,90 DM
NoName HD 10er	14,90 DM
Virgin HD form. 10er	19,90 DM

IBM

Lost Vikings	DV	79,90 DM
Lothar Matt.	DV	69,90 DM
Lotus 3	DA	64,90 DM
M1 Tank	DA	39,90 DM
Mad News	DV	79,90 DM*
Mad TV	DV	79,90 DM
Maelstrom	EA	79,90 DM
Magic Candle 3	EA	69,90 DM
Maniac M. 2	EA	74,90 DM
Maniac M. 2	DV	84,90 DM
Mantis	DA	99,90 DM
Mario wird verm.	DV	74,90 DM
Mario tea. typ.	DV	64,90 DM
Mc Donalds L.	DA	54,90 DM
Michal Jord.	DA	74,90 DM
Mercenaries	EA	74,90 DM
Microleague F.	??	in Vorb.
MIG 29 (f. Falc.)	DA	59,90 DM
Might & Magic 3	DV	79,90 DM
Might &Magic 4	DV	79,90 DM
Might &Magic 5	DV	84,90 DM
Mixed Coll.	DA	69,90 DM
Monkey Isl. 1	DV	79,90 DM
Monkey Isl. 2	DV	79,90 DM
Mortal Kombat	DA	64,90 DM*
NCAA Basketball	??	in Vorb.
NFL Coaches	DA	79,90 DM
NHL Hockey	DA	79,90 DM
Nick Faldo	DA	84,90 DM
Nigell Mansell	DA	59,90 DM
No. 2 Coll.	DV	79,90 DM
North & South	EA	29,90 DM
Pacific Strike	DA	84,90 DM*
-Speech	DA	44,90 DM*
Patriot	DA	79,90 DM
Penth. Hot N.	DA	39,90 DM
Pent. Deluxe	DV	59,90 DM*
Perf. General	DA	79,90 DM
-Data	DA	44,90 DM
PGA Golf+C.	DA	69,90 DM
Pinball Dreams	DA	59,90 DM
Pirates	DA	39,90 DM
Pirates Gold	DV	89,90 DM
Privateer	DA	84,90 DM
-Speech	DA	44,90 DM
Police Q. 4	??	in Vorb.
Popolus 2	DA	74,90 DM
Power Game P.	EA	99,90 DM
Powerhits	EA	74,90 DM
Powermonger	DA	69,90 DM
Premier Man.	EA	64,90 DM
Prince of P. 2	DA	69,90 DM
Privateer	DA	84,90 DM
-Speech	DA	44,90 DM
Protostar	DA	74,90 DM
Quest f. Glory 3	DV	79,90 DM
Railr. Tyc. Del.	DA	79,90 DM
Rags to Riches	EA	79,90 DM
Rampart	DA	59,90 DM
Reach for Skies	DA	64,90 DM
Red Baron	DV	79,90 DM
-Mission	DV	49,90 DM
Red Baron+Miss.	DV	89,90 DM
Rex Nebular	DA	79,90 DM
Return of Ph.	DV	89,90 DM*
Return of Ph.	EA	79,90 DM
Return to Zork	DA	79,90 DM
Ringworld	EA	69,90 DM
Robocod	DA	64,90 DM
Rome AD	DA	74,90 DM
Sam & Max	DA	79,90 DM*
Seal Team	DA	79,90 DM
SWOTL	EA	69,90 DM
-Do 335	EA	39,90 DM
-P 38	EA	34,90 DM
-He 162	EA	34,90 DM
-P 80	EA	39,90 DM
Sens. Soccer	DA	59,90 DM
Serpent Isle	DA	74,90 DM
Sven Cities	EA	64,90 DM
Shadowcaster	DA	79,90 DM
Shad. of Com.	DV	89,90 DM
Sherl. Holmes	DV	74,90 DM
Silent Service 2	DA	74,90 DM
Sim Ant	EA	79,90 DM
Sim City/Pop.	EA	59,90 DM
Sim City Del.	EA	69,90 DM
Sim City 2000	??	in Vorb.
Sim Farm	EA	74,90 DM
Sim Life	DV	89,90 DM
Sleepwalker	DA	64,90 DM
Space Hulk	DA	79,90 DM
Space Legend	EA	69,90 DM

JOYSTICKS QUICKJOY

SV 201 M5	34,90 DM
SV 202 M6	24,90 DM
SV 203 M6 + Gamec.	44,90 DM
SV 209 Gamecard	24,90 DM
SV 210 Gamecard m.G.	29,90 DM
SV 206 Speed Raider	29,90 DM
SV 207 Speed R. Plus	34,90 DM
SV 227 Top Star	39,90 DM

IBM

Space Q. 5	DV	69,90 DM
Special Forc.	DA	79,90 DM
Spellc. 301	DA	59,90 DM
Spellcraft	DV	74,90 DM*
Spelljammer	DV	79,90 DM
Spelunx	EA	69,90 DM*
Sports Mast.	DA	64,90 DM
SSN 21 Seaw.	??	in Vorb.
Starlord	DA	89,90 DM*
Star Trek	DV	84,90 DM
-Judgem. Rites	??	in Vorb.
-Nex Generation	??	in Vorb.
Street F. 2	DA	64,90 DM
Strike Comm.	DA	89,90 DM
-Speech	DA	49,90 DM
-Sp. Oper. 1	DA	39,90 DM
Stronghold	EA	69,90 DM
Striker	DV	69,90 DM
Stunt Island	DV	89,90 DM
Subwar 2050	DA	in Vorb.
Summ. Chall.	DA	59,90 DM
Summoning	EA	59,90 DM
Super Tetris	DA	74,90 DM
Syndicate	DV	79,90 DM
-Data Disk	DV	44,90 DM*
Task Force	DA	89,90 DM
Tennis Cup 2	DA	29,90 DM
Terminator 2	DA	54,90 DM
-Chess	??	in Vorb.
Term. 2029	EA	84,90 DM
-Oper. Scoure	EA	49,90 DM
-Rampage	??	in Vorb.
TFX	DA	84,90 DM*
The Greatest	DV	64,90 DM
Their fin Hour	EA	69,90 DM
-Mission	EA	24,90 DM
The Legacy	DV	89,90 DM
The lost Vik.	DV	79,90 DM
The e.m. Incr. M	EA	69,90 DM
The Manager	DV	49,90 DM*
Tornado	DA	79,90 DM
Tracon Win.	EA	84,90 DM
Transarctica	DV	59,90 DM
Turrican 2	DA	69,90 DM*
Ultima 6	DA	44,90 DM
Ultima 7	DV	89,90 DM
Ultima 7/2	EA	74,90 DM
Ultima 8	DA	84,90 DM*
-Speech Pack	EA	44,90 DM*
Ultima Triol. II	DA	69,90 DM
Ultima Underw.	DA	69,90 DM
Ulitma Uw. 2	DA	74,90 DM
Unl. Advent.	EA	64,90 DM
V for Victory	EA	69,90 DM
V for Victory 2	EA	69,90 DM
V for Victory 3	DA	79,90 DM*
V for Victory 4	EA	74,90 DM
Veil of Darkn.	DV	79,90 DM
Wallstr. Man.	DV	79,90 DM
War in Gulf	DV	74,90 DM
Warlords 2	EA	79,90 DM
War in Russia	EA	79,90 DM
Wayne Gr. III	EA	79,90 DM
Whales Voy.	DV	74,90 DM
Wing Comm.	DA	44,90 DM
-Secr. M. 1	EA	39,90 DM
-Secr. M. 2	EA	39,90 DM
Wing C.+Sp.	DV	79,90 DM
-Sp. O. 1+2	EA	44,90 DM
W. C. Deluxe	DA	89,90 DM
W. C. Academy	DA	64,90 DM
Winter Chall.	DA	59,90 DM
Wizardry 7	DV	89,90 DM
Wiz Kid	DA	54,90 DM
Worlds of Leg.	EA	59,90 DM
World Tennis	DA	59,90 DM
WWF Wrestl.	DA	69,90 DM
WWF Eur. R.	EA	69,90 DM
Xenobots	DA	74,90 DM
X-Wing	EA	79,90 DM
X-Wing	DA	84,90 DM
-Mission 1	DA	44,90 DM
-Mission 2	DV	44,90 DM*
-Upgrade Kit	DV	59,90 DM
Yeager Air C.	DA	69,90 DM
Yoe Joe	DA	64,90 DM
Zeppelin	DV	79,90 DM*
Zool	DA	59,90 DM
Zyconix	DA	49,90 DM

CD-ROM LAUFWERKE

Mitsumi LU 005 S	399,90 DM
Matsushita 562 DS	519,90 DM

CD-ROM

7 th Guest	DA	129,90 DM
Burning Steel	DV	84,90 DM*
Burntime	DV	79,90 DM*
Der Patrizier	DV	84,90 DM
Freddy Pharkas	DA	79,90 DM*
Golden 7	DA	89,90 DM*
History Line	DA	64,90 DM
Maniac M. 2	DV	89,90 DM*
Rebel Assault	EA	84,90 DM*
Super Strike C.	DA	84,90 DM*

AMIGA

1869	DV	69,90 DM
Addams Fam.	DA	49,90 DM
Air Land Sea	DA	74,90 DM
Alien 3	DA	49,90 DM
Alienbreed Sp. E.	EA	29,90 DM
Alienbreed 2	DA	49,90 DM
Ambermoon	DV	79,90 DM
Ancient Art	DA	69,90 DM
Anstoss	DV	69,90 DM
Apocalypse	DA	49,90 DM*
Aquatic Games	DA	54,90 DM
Arabian Nights	DV	64,90 DM
Archers Pool	DA	49,90 DM
Arm. Gedd. 2	DA	64,90 DM*
Assassin Sp. E.	DA	29,90 DM*
ATAC	DA	69,90 DM*
A-Train	DV	79,90 DM
-Constr. Kit	DV	49,90 DM
Aufschwung Ost	DA	64,90 DM*
B-17 Fly. F.	DA	69,90 DM
Bart vs. World	DA	49,90 DM*
Bat 2	DA	74,90 DM
Battlechess 2	DA	54,90 DM
Battle Isle D. 2	DA	49,90 DM
Battle Team	DA	74,90 DM
Bazooka Sue	DV	79,90 DM*
Beavers	DA	59,90 DM*
BC Kid	DA	59,90 DM
Big Sea	DA	64,90 DM*
Bills Tomato G.	DA	59,90 DM
Birds of Prey	DA	69,90 DM
Bitmap Br. C.	DA	49,90 DM
Bobs bad day	DA	49,90 DM*
Body Blows	DA	54,90 DM
-Galactic	DA	49,90 DM*
Bubble Bobble	EA	29,90 DM
Bund. Man. Pr.	DV	64,90 DM
Burntime	DV	69,90 DM
Caesar	EA	59,90 DM
Cal. Games 2	DA	49,90 DM
Campaign	DA	69,90 DM
Campaign	DV	74,90 DM
-Data	DV	49,90 DM
Cannon Fodder	DA	59,90 DM
Castles	DA	59,90 DM
-Data	DA	39,90 DM
Catch Em	EA	49,90 DM
Centurion	DA	29,90 DM
Chaos Engine	DA	49,90 DM
Champ. Man.	EA	59,90 DM
Chessm. 2100	EA	39,90 DM
Christoph Kol.	DV	74,90 DM*
Civilization	DV	74,90 DM
Cohort 2	EA	54,90 DM
Combat Air P.	DA	64,90 DM
Combat Class. 2	DA	64,90 DM
Contraptions	DA	44,90 DM
Cool Spot	DA	54,90 DM*
Creatures	EA	49,90 DM
Creepers	DA	64,90 DM*
Curse of Ench.	EA	59,90 DM
Cytron	EA	59,90 DM
D Day	EA	64,90 DM
Das schw. Auge	DV	69,90 DM
Daughter of Serp.	DV	74,90 DM*
Der Patrizier	DV	69,90 DM
Der Schatz im S.	DV	79,90 DM*
Desert Strike	EA	64,90 DM
Die Siedler	DV	79,90 DM*
Dogfight	DA	69,90 DM
Double Drag. 3	DA	49,90 DM
Dungeon M./Csb	DV	59,90 DM
Dune 2	DV	59,90 DM
Dynablaster	DA	54,90 DM
Dynatech	DV	59,90 DM

SUPER NINTENDO DT. MOD.

Act Raiser	124,90 DM
Addams Family	119,90 DM
Aero d. Akr.	139,90 DM*
Alfred Chicken	139,90 DM*
Alien 3	129,90 DM
Alien vs. Pred.	124,90 DM*
Amazing Tennis	139,90 DM*
Asterix	109,90 DM
Axelay	129,90 DM
Batman returns	129,90 DM
Battletoads	119,90 DM
Beethoven	124,90 DM*
Blazing Skies	134,90 DM
Blues Brothers	119,90 DM
Bomberman	109,90 DM
Bubsy	119,90 DM
Capt. America	139,90 DM*
Chuck Rock	109,90 DM*
Cliffhanger	109,90 DM*
Congos Caper	119,90 DM
Cosmo Gang	in Vorb.
Crash Dummies	129,90 DM*
Cybernator	129,90 DM
Darius Twins	109,90 DM
Dracula	129,90 DM
Drakkhen	139,90 DM

AMIGA

Eishockey Man.	DV	69,90 DM
Elite 2	DA	59,90 DM
Emerald Mine	DA	29,90 DM
Emerald Mine 2	DA	34,90 DM
Emerald Mine 3	DA	29,90 DM
Erben d. Throns	DV	69,90 DM
Epic	DA	59,90 DM
Espana 92	DA	54,90 DM
Eye of the Beh.	DV	69,90 DM
Eye of the Beh. 2	DV	79,90 DM
F-15 Str. Ea. 2	DA	39,90 DM
F-19 Stealth	DA	39,90 DM
F-117 Nighth.	DA	69,90 DM*
Fant. Worlds	DA	74,90 DM
Fire & Ice	DA	49,90 DM
Flashback	DV	64,90 DM
Fly Harder	DA	64,90 DM
Footb. Man. 3	??	in Vorb.
Form. I GP	DA	74,90 DM
G 2	??	in Vorb.
Game of Life	DA	59,90 DM
Global Effect	DA	59,90 DM
Global Glad.	DA	59,90 DM
Goal	DV	59,90 DM
Gobliins 2	DV	74,90 DM
Gunship	DA	59,90 DM
Gunship 2000	DA	69,90 DM
Häger der Schr.	DV	59,90 DM
Hannibal	DV	69,90 DM
Harpoom 1.2.1	DA	69,90 DM
-Battleset 3	DA	39,90 DM
-Battleset 4	DA	39,90 DM
Harrier Assault	EA	59,90 DM
Hattrick	DV	69,90 DM*
Hexuma	DV	79,90 DM
Hired Guns	DA	64,90 DM
History Line	DV	74,90 DM
Hook	DA	49,90 DM
Hot N. Penth.	DA	39,90 DM
Humans	DA	54,90 DM
Human Race	DV	69,90 DM
Indy 4	DV	79,90 DM
Int. Sp. Chall.	DA	54,90 DM
Ishar 2	DV	59,90 DM
Jack Niklas G.	EA	29,90 DM
Jack Niklas G.	EA	29,90 DM
Jaguar XJ 220	DA	49,90 DM
James Pond	EA	29,90 DM
John Madden F.	DA	54,90 DM
Jonathan	DV	79,90 DM
Jurassic Park	DA	64,90 DM*
KGB	DV	59,90 DM
Kings Quest 6	DV	64,90 DM*
Kingmaker	DV	64,90 DM*
Krustys Funh.	DA	49,90 DM*
Legend	DA	54,90 DM
Legend of Kyr.	DV	59,90 DM
Leis. S. L. 5	DV	59,90 DM
Lemmings DP	DA	59,90 DM
Lemmings 2	DA	64,90 DM
Lethal Weapon	DA	49,90 DM
Liberation	DA	59,90 DM*
Lionheart	DA	59,90 DM
Littil Divil	??	in Vorb.
Locomotion	DV	59,90 DM
Lords of Power	DA	74,90 DM*
Lost Treas. Inf.	EA	89,90 DM
Lost Vikings	DV	64,90 DM
Lothar Matthäus	DV	64,90 DM
Lotus Comp.	DA	59,90 DM
M 1 Tank Pl.	DA	39,90 DM
Mad News	DV	69,90 DM*
Mad TV	DV	69,90 DM
Mc Donald L.	DA	49,90 DM
Mega Coll.	DA	54,90 DM

SUPER NINTENDO DT. MOD.

Fatal Fury	129,90 DM
Final Fight	129,90 DM
First Samurai	129,90 DM
F-Zero	49,90 DM
Jimmy Conners	129,90 DM
Lagoon	139,90 DM
Legend of Z.	94,90 DM
Magic. Quest	119,90 DM
Magic Sword	129,90 DM
Major Title	134,90 DM
Mario Kart	94,90 DM
Mortal Kombat	144,90 DM
Mystic Quest	94,90 DM
NBA All Star	119,90 DM
NHLPA Hockey	129,90 DM
PGA Tour Golf	129,90 DM
Prince of Persia	129,90 DM
Probotector	129,90 DM
Robocop3	119,90 DM
Sim City	94,90 DM
Spankys Quest	114,90 DM
Star Fox	119,90 DM
Star Wars	134,90 DM
Street F. 2 Turbo	139,90 DM
Super Aleste	119,90 DM
Super Mario All St.	94,90 DM

AMIGA

Mega lo M./FS	DA	59,90 DM
Mega Mix	DA	59,90 DM
Might & M. 3	DV	69,90 DM
Monkey Isl.	DV	69,90 DM
Monkey Isl. 2	DV	79,90 DM
Morph	DA	49,90 DM
Mortal Kombat	DA	59,90 DM*
Napoleonics	EA	64,90 DM
Nick Faldo G.	DA	79,90 DM
Nicky Boom 2	DA	64,90 DM
Nigell Mansell	DA	54,90 DM
No. 2 Coll.	DV	69,90 DM
Overdrive	DA	49,90 DM
Penthouse HN	DA	39,90 DM
-Deluxe	DV	59,90 DM*
PGA Tour Golf+	DA	59,90 DM
Pinball Dreams	DA	54,90 DM
Pinball Fant.	DA	54,90 DM
Pirates	DA	39,90 DM
Popolus 2+	DA	69,90 DM
Powermonger	DA	59,90 DM
-Data	DA	39,90 DM
Premier Man.	EA	49,90 DM
Prime Mover	DA	49,90 DM*
Project Terra	DA	64,90 DM*
Project X	DA	49,90 DM
Proph. of Sh.	DV	69,90 DM*
Push over	DA	49,90 DM
Qwak	DA	34,90 DM
Railr. Tyc.	DA	74,90 DM
Rampart	EA	54,90 DM
Raving Mad	DA	49,90 DM
Reach for Skies	DA	59,90 DM
Road Rash	DA	54,90 DM
Rome AD 92	DV	64,90 DM
Sabre Team	DA	49,90 DM
Sens. Soccer	DA	49,90 DM
Shad. of Beast	DA	59,90 DM
Shuttle	DA	54,90 DM
Sil. Service 2	DA	74,90 DM
Sim City Del.	EA	69,90 DM
Sim City/Pop.	EA	54,90 DM
Sim Earth	EA	79,90 DM
Sim Life	DV	79,90 DM
Soccer Kid	DA	64,90 DM
Space Legends	EA	69,90 DM
Space Hulk	DA	64,90 DM
Spec. Forces	DA	74,90 DM
Sports Masters	DA	59,90 DM
Starush	??	59,90 DM*
Storm Master	DA	54,90 DM
Street F. 2	DA	59,90 DM
St. Thomas	DV	64,90 DM*
Subtrade	??	in Vorb.
Super Frog	DA	49,90 DM
Super Hero	DA	64,90 DM*
Super Mon. GP	DA	29,90 DM
Super Tetris	DA	74,90 DM
Syndicate	DV	64,90 DM
Terminator 2	DA	49,90 DM
The Chaos Engine	DA	49,90 DM
The Greatest	DV	59,90 DM
The lost Vikings	DV	64,90 DM
The perf. General	DV	74,90 DM
-Data	DA	44,90 DM
Transactica	DV	59,90 DM
Tracon 2	EA	79,90 DM
Train it	??	in Vorb.
Traps´n´Treas.	DV	64,90 DM
Turrican	DA	29,90 DM
Turrican 2	DA	29,90 DM
Turrican 3	DA	49,90 DM*
Turtles 2	DA	29,90 DM
Twilight 2000	DA	59,90 DM*
Ugh!	DA	54,90 DM

SUPER NINTENDO DT. MOD.

Super Mario World	119,90 DM
Super Off Road	129,90 DM
Super R-Type	94,90 DM
Super Swiv	139,90 DM
Super Soccer	94,90 DM
Super Tennis	94,90 DM
Tazmania	134,90 DM
Terminator 1	139,90 DM
Test Drive 2	129,90 DM
The lost Vikings	119,90 DM
Tiny Toons	129,90 DM
Top Gear	119,90 DM
Tom & Jerry	124,90 DM
Turtles 4	119,90 DM
Wing Commander	139,90 DM
-Spec. Oper.	139,90 DM
World L. Basketb.	89,90 DM
WWF Royal Rumble	139,90 DM

SUPER NINTENDO JOYSTICKS

ASCII Pad	49,90 DM
High T. Controller	29,90 DM
SV 334 Propad	34,90 DM
SV 336 Proneo I	99,90 DM
SV 337 Proneo II	69,90 DM
SV 338 Top Fighter	149,90 DM

AMIGA

Ultimate Golf	EA	29,90 DM
Uridium 2	DA	64,90 DM
Walker	DA	64,90 DM
War in Gulf	DV	69,90 DM
Whales Voy.	DV	69,90 DM
Wing Comm.	DV	79,90 DM
Winter Chall.	DA	64,90 DM*
Wizardry 7	DV	79,90 DM*
Wiz Kid	DA	49,90 DM
Woodys World	DA	49,90 DM
Worlds of Leg.	EA	59,90 DM
WWF Wrestling	DA	64,90 DM
WWF Eur. Ramp	EA	64,90 DM
Yo ! Joe !	DA	59,90 DM
Zero	DA	64,90 DM*
Zool 2	DA	49,90 DM*
Zyconix	DA	44,90 DM

AMIGA 1200/4000

1869	DV	69,90 DM
Alienbreed 2	DA	59,90 DM*
Anstoss	DV	69,90 DM*
Body Blows Gal	DA	59,90 DM*
Burntime	DV	69,90 DM*
Civilization	DV	69,90 DM*
Dynatech	DV	59,90 DM*
Elysium	DV	69,90 DM*
Hattrick	DV	69,90 DM*
Ishar	DV	69,90 DM
Ishar 2	DV	64,90 DM*
Jurassic Park	DA	64,90 DM*
Kings Quest 6	DA	in Vorb.
Penthouse Del.	DV	59,90 DM*
Robocod	DA	49,90 DM
Sim Life	DV	79,90 DM
Soccer Kid	DA	64,90 DM*
Transarctica	DV	59,90 DM
Whales Voy.	DV	64,90 DM
Wing Comm.	DV	64,90 DM*
Zool	DA	49,90 DM
Zool 2	DA	49,90 DM*

JOYSTICKS QUICKJOY AMIGA

SV 119 Junior	14,90 DM
SV 120 Junior Stick	14,90 DM
SV 121 I Turbo	14,90 DM
SV 122 II	14,90 DM
SV 123 III Superch.	19,90 DM
SV 124 II Turbo	19,90 DM
SV 125 V Superb.	34,90 DM
SV 126 VI Jetfighter	24,90 DM
SV 127 VII Topstar	34,90 DM
SV 128 Megaboard	34,90 DM
SV 129 IX Footpedal	49,90 DM
SV 131 Superstar	24,90 DM
SV 132 Hyperstar	29,90 DM
SV 133 Megastar	39,90 DM
SV 134 Jun. M.-star	29,90 DM

JOYSTICKS GRAVIS AMIGA

Switch	64,90 DM
Switch Clear	69,90 DM

DISKETTEN

NoName DD 10er	9,90 DM
Virgin DD form. 10er	14,90 DM
NoName HD 10er	14,90 DM
Virgin HD 10er	19,90 DM

SEGA MEGADRIVE DT. MOD.

Aladdin	114,90 DM
B.O.B.	109,90 DM
Davis Cup Tennis	109,90 DM*
Double Clutch	109,90 DM*
F 1	114,90 DM*
Gunstar Heroes	109,90 DM
Jurassic Park	109,90 DM
Mazin Tours	109,90 DM*
MIG 29	109,90 DM*
Ottifants	89,90 DM*
Ranger X	109,90 DM*
Shining Force	124,90 DM
Shinobi 3	109,90 DM*
Chuck Rock 2	109,90 DM
Techno Clash	109,90 DM
Two Tribes	109,90 DM
Wimbledon	109,90 DM*
X-Men	89,90 DM

SEGA MEGA CD

After Burner 3	89,90 DM
Batman returns	109,90 DM
Jaguar XJ 220	89,90 DM
Prince of Persia	89,90 DM
Sherlock Holmes	119,90 DM
Time Gal	89,90 DM

BESUCHEN SIE UNSERE LADENGESCHÄFTE IN 31134 HILDESHEIM, OSTERSTR. 24 UND 31582 NIENBURG, SCHLOSSPLATZ 19
(ÖFFNUNGSZEITEN MONTAG - FREITAG 10:00 - 18:00 UHR, SAMSTAG 9:00 - 13:00 UHR, LG. SAMSTAG 9:00 - 16:00 UHR)

DV=DT. VERS. DA=DT. ANL. EA=ENGL. ANL. ??=N.N. BEKANNT

Titel mit * hinter dem Preis waren zum Zeitpunkt der Drucklegung noch nicht lieferbar; Vorbestellungen möglich. Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Ladenpreise können variieren. Versandkosten: Vorkasse 6,90 DM, Nachnahme 9,90 DM zzgl. Nachnahme-Gebühr (3,- DM). Ab 250,- DM versandkostenfrei. Ausland nur Vorkasse 18,- DM. Es gelten unsere AGB.



▲ *Wo bitte geht's denn hier nach Hollywood?*

ist an Altersschwäche gestorben, und der Schlüssel ist spurlos verschwunden. Aber was noch schlimmer ist: Wynnona, Bodds Tochter, ist nicht auffindbar. Ist das nicht schrecklich? Es muß unbedingt was passieren.

Und jetzt kommt das Schärfste: Blount hat sich doch ganz allein aufgemacht und wollte alles aufklären. Wie das enden würde, könnt Ihr Euch ja denken: im totalen Chaos.

Es lebe das Chaos

Was soll ich Euch erzählen: Da hat sich Blount ein Ticket für diesen neumodischen Schnickschnack geholt (Luftschiffe – oder wie die Dinger heißen) und prompt bei der falschen Fluggesellschaft gebucht. Als es nämlich losgehen sollte, waren der Kapitän und die Besatzung wie vom Erdboden verschwunden, und Blount ist allein gestartet.

Marcus meint:

Wieder einmal hat sich Coktel Vision selbst übertroffen. Wären da nicht "Rebel Assault" und "Return to Zork", hätte auch "Goblins 3" Highlight des Monats werden können. Die Cartoon-Animationen sind genausogut wie die von Tex Avery. Jede Menge Knobelspaß in einer rundum gelungenen Lachnummer verpackt. Mein Urteil:

»Very Funny«

Dann kam es noch dicker: Der ganze Flugapparat war völlig marode, und beinahe wäre es um Blount geschehen gewesen. Kaum hatte er sich mit Mühe und Not vom Luftschiff retten können, ist er einer Horde Schergen des gräßlichen Bodd in die Hände gefallen. Die haben ihm ganz schön zugesetzt, aber letztendlich konnte er die Bande doch in die Flucht schlagen. Das war schon eine heikle Angelegenheit. Und wißt Ihr was? Zu allem Überfluß hat sich Blount auch noch unsterblich in Bodds Tochter Wynnona verliebt. Er ist kaum noch Herr seiner eigenen Sinne gewesen, und vor allen Dingen hat er nicht mehr auf die Gefahren geachtet, die an allen Ecken auf ihn lauerten. Nur so konnte es passieren, daß ihn dieser komische Werwolf in seine Klauen bekommen und gebissen hat.

Ihr wißt ja, was mit solchen Leuten geschieht? Jedesmal, wenn sie ins Mondlicht kommen, verwandeln sie sich in Werwölfe! Ist das nicht schrecklich? Jetzt wird unser guter Blount immer bei Mondschein ein Wer-Blount. Damit nicht genug: Wie von Sinnen hat der Gute die schöne Wynnona verfolgt und ist von einem Ort zum nächsten gestürzt, um seine Herzallerliebste zu retten.

Halt: Mehr will ich Euch jetzt doch nicht verraten. Am besten, Ihr seht selbst. Eure Aufgabe ist es nämlich, in Blounts Rolle zu schlüpfen und Euch durch unterschiedliche Welten hindurchzupuzzeln. Eines kann ich Euch jetzt schon versprechen: Einfach wird's bestimmt nicht.

Keine Frage: Goblins 3 ist wenigstens ebenso wohlgelungen wie die beiden Vorgänger. Fantastische Grafik, erstklassiger Sound, Spielvergnügen noch und nöcher – was will man eigentlich mehr? Und weil man ein Spiel in meinen Augen kaum noch besser machen kann, sage ich: ein absoluter Megahit!



▲ *Wo bin ich hier bloß hingeraten?*



ASM Urteil: 12 MEGASUPER

Grafik:	12
Sound:	11
Ablauf:	11
Dauerspaß:	12
Humor:	12

Selten haben mich drei Teile eines Spiels so begeistert. Absolute Suchtgefahr



Die F-22 besticht durch gutes Flugverhalten



Auf zu neuen Herausforderungen!

Der Härte-Commander

Wer von Euch Lesern hat bei Origin angerufen und sich beschwert, daß Strike Commander zu leicht sei? Jetzt bekommt Ihr die Rechnung. Die Mission-Disk ist da, und sie ist schwer – sehr schwer.

STRIKE COMMANDER
Tactical Operations

PC (386), **55 DM**, Hersteller: **Origin**, USA, Muster von: **Electronic Arts**.

Wer sich durch alle Missionen bei Strike Commander gewühlt hat, kann jetzt richtig aufdrehen. Die "Tactical Operations"-Zusatzdisk versorgt uns mit 21 beinharten Missionen in fünf Szenarien. Grafik und Gameplay sind 1:1 vom Hauptprogramm übernommen worden. Schade eigentlich, ichda hätte mit einem Update in Sachen Waffen gerechnet. Die geklaute F-22 wurde ins Game übernommen, so daß jetzt zwei Flugzeugtypen zur Verfügung stehen. Leider ist die Waffenzuladung bei der F-22 eng knapp bemessen. Da hat die alte F-16 doch eindeutige Vorteile.

Ein Großteil der Missions ist – vorsichtig ausgedrückt – eine Haßnummer. Mehr als einmal ging mein Joystick auf Flugkurs in Richtung Thomas. Kaum hat man sich mit dem Autopiloten über die Transferstrecke zum Point of Action transportieren lassen, kann man sich schon mit einer Stinger unterhalten, die sich durch das Cockpitglas gedrückt hat. Einigermaßen unfair, oder?

Nicht gerade nervenberuhigend sind auch die Sounds, die fürs gesamte Game eine Verbesserung abbekommen haben. Da läßt jetzt echtes Fluggefühl die Ohren vibirieren – Stichwort General Midi. Aber auch schon mit einer SoundBlaster-Karte geht es in Sachen Effekte zur Sache. Rauscht ein Gegner knapp am eigenen Leitwerk vorbei, gibt es ordentlich Krach aus der Düse – Top Gun läßt grüßen. Löst sich das eigene Leitwerk durch die gegnerischen Bordkanonen in Konfetti auf, hört man die Metallsplitter surren – extrem realistisch.

So viel Neues könnte eigentlich einen Hitstern rechtfertigen, aber in Sachen Schwierigkeitsgrad hat Origin bei dieser Mission Disk für meinen Geschmack die Latte zu weit oben angelegt.



SPACE-Quatsch!

THE GEEKWAD Games of the Galaxy

PC, 89,95 DM, Hersteller: **Tsunami**, USA, Muster von: **Die Cassette**.

Wenn ein Spiel "The Geekwad" heißt und als Untertitel "Games of the Galaxy" trägt, dann ist doch anzunehmen, man hätte es mit Science Fiction zu tun. Hat man auch – im weiteren Sinne.

Schon das Titelbild verrät, daß man das, was sich in der Verpackung von The Geekwad verbirgt, nicht unbedingt ernst nehmen sollte. Bei den "Games of the Galaxy" handelt es sich nämlich um Gag-Programme, genauer gesagt ist das Produkt ein Nachfolger von "Wacky Funsters".

Das Abschießen von lästigen Zeitungsjungen

Lang, lang ist's her, da wurde der König der Galaxis – sein Name war King Wacky – von einem Cyborg entführt, in eine Flasche mit einem grünen, schleimigen Zeug gesteckt und so gefangengenommen. Ein kleiner, aber feiner Superheld (der Spieler) muß nun versuchen, King Wacky zu befreien. Dazu muß er fünf Aufgaben bewältigen, an deren Ende jedesmal ein Lösungsteil auf ihn wartet, zusammengesetzt ergeben sie den Schlüssel zu King Wackies Gefängnis.

Nun könnte man annehmen, daß die fünf Aufgaben Adventures oder Strategie-Games sind, aber so einfach hat man sich die Sache nicht gemacht. Statt dessen erwartet den Spieler ein Sammelsurium aus teilweise uralten Spielen, die aber auf das Erfrischendste parodiert werden. Fangen wir bei "Beefender" an. Der Name erinnert nicht zufällig an den Klassiker "Defender"; nur muß man hier Ochsen abschießen, die ihrerseits Kühe klauen und sich in wilde Stiere verwandeln, sobald sie den oberen Bildschirmrand erreicht haben. Natürlich haben diese Ochsen Flugaggregate, und natürlich kann man irrtümlich auch die Kühe zerblastern – was dank andauernder Lachanfälle auch eher passiert, als man denkt.

Nun ja, Aufgabe zwei nennt sich "PHLEGMINGS". Richtig geraten – und falsch dazu, denn hier muß Raumfahrer Buzz Aldrin herhalten und eklige Viren, die von einem "Virenmutterschiff" fallen, per Golfschläger zu Mus verarbeiten. Gelingt das nicht, und bekommt er drei von ihnen ab, platzt er auf wie weiland der Typ von der "Nostromo" (Alien läßt grüßen!). Auch hier mußten wir uns festhalten...

▲ *Eine illustre Gesellschaft erwartet den Spieler*



Die Phlegmings sind grün und widerlich

"GROGGER" klingt nicht nur so, sondern spielt sich auch ähnlich wie "Frogger". Man muß einem Spacetramp helfen, über die vielbeflogene Hyperraumstraße zu gelangen und einen Sitzplatz im Raumer zu ergattern. Nicht ganz so witzig!

"EARTH LAST!" ist nichts für schwache Mägen. Hier gelangt eine Alien-Familie in die Atmosphäre und sorgt durch sorglosen Umgang mit ihren Unarten für diverse Katastrophen. Das Netteste ist noch das Balg: Das heult ätzende Säuretropfen. Beim Großvater ist es Raucherhusten; er verliert öfter mal den Sabber und verursacht radioaktiven Regen. Brüderchen dagegen hat die Space-Burger (Monolith-Burger?) nicht vertragen und lehnt sich nun aus dem Raumschiff, um das Sternzeichen der Fische zu füttern. Im ersten und zweiten Fall muß man mit immer kleiner werdenden Eimern versuchen, die Verschmutzung der Erde zu verhindern, im dritten Fall helfen nur noch Tüten! Also: Falls Mutti gerade den Nachmittagskaffee samt Sahnetörtchen verschlungen haben sollte, tut ihr den Gefallen und spielt draußen im Garten. MegaGrins!

Oma und die vierzig Vertreter

In "SPACE SOLICITORS" wird's richtig kämpferisch. Eine liebe, alte Oma bittet darum, vor gemeinen Zeitungsjungen, Staubsaugervertretern und Kosmetikberaterinnen beschützt zu werden, die nur eines wollen – ihr Geld. In guter alter Invaders-Manier kommen diese Typen in einem "Mutterbus" an, werden abgeladen und greifen mit ihren supertollen Angeboten an. Da hilft nur eins: Abschießen!

Total irre!

Zu den genannten Spielen kommt sogar noch eins hinzu, nämlich eine Art Trivial Pursuit mit Fragen über den Weltraum, Sci-Fi-Filme und ähnliches. The Geekwad ist eine total abgedrehte Spielesammlung mit Games, die eigentlich schon längst im Museum sein müßten. Aber trotzdem: Es macht Spaß. Dumm ist nur, daß dieser King Wacky so schnell befreit ist; beim nächsten Spiel kennt man die Gags ja schon.

Das Spiel läuft auf allen PCs – auch langsameren –, was sich vor allem bei den Action-Sequenzen auszahlen kann. Mit knapp 2,5 MByte wird auch nicht zuviel Platz auf der Festplatte benötigt. Die grafische Ausstattung hält sich in Grenzen; da hätte man wesentlich mehr machen können. Dafür sind die Soundeffekte gut gelungen. Alles in allem gibt's eine gute Note.



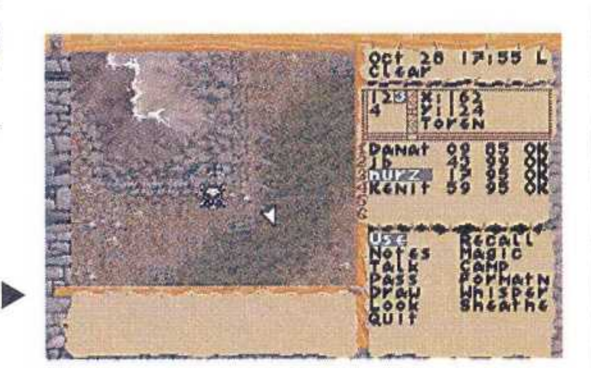


Zwergenaufstand

Was habe ich damit zu tun, wenn sich irgendwo in einer imaginären Welt Zwerge in blutigen Kriegen die Schädel einschlagen? Nun, wenn ich Bloodstone spiele, sehr viel.



PC, 109,95 DM, Hersteller: **Mindcraft**, Kanada, Muster von: **Die Cassette**.



Wenn Zwerge wandern ▶

In einem Land namens Ost-Tarq haben sich die Dwarves, kleinwüchsige Lebewesen, untereinander zerstritten. Und weil sich die Leutchen nicht grün sind, haben die Taldors, furchtbare Krieger, leichtes Spiel beim Überfallen der Städte, in denen die Dwarves wohnen. Nur Friede unter den Zwergenstämmen kann verhindern, daß sie von den Schergen der Finsternis aufgerieben werden.



▲ *Immer auf die Kleinen*

In Mindcrafts Rollenspiel **Bloodstone** übernimmt der Spieler den Part eines jungen, aber heldenhaften Dwarfs. Zusammen mit drei Gefährten begibt er sich auf die Suche nach Khamalkhad, der Axt der Macht. Denn nur diese magische Waffe kann für Frieden innerhalb der Dwarf-Stämme sorgen. Bloodstone entpuppt sich schnell als ein Rollenspiel ohne Ecken und Kanten, aber auch ohne Besonderheiten. Während man versucht, durch den Kampf mit den Bösen stärker und mächtiger zu werden, zieht man durch die Lande und bekommt so manchen Hinweis auf das Geheimnis der magischen Axt.

Von der Grafik bin ich ein wenig enttäuscht. Andere Rollenspiele zeigen, daß dieses Genre heutzutage grafisch mehr bieten kann.

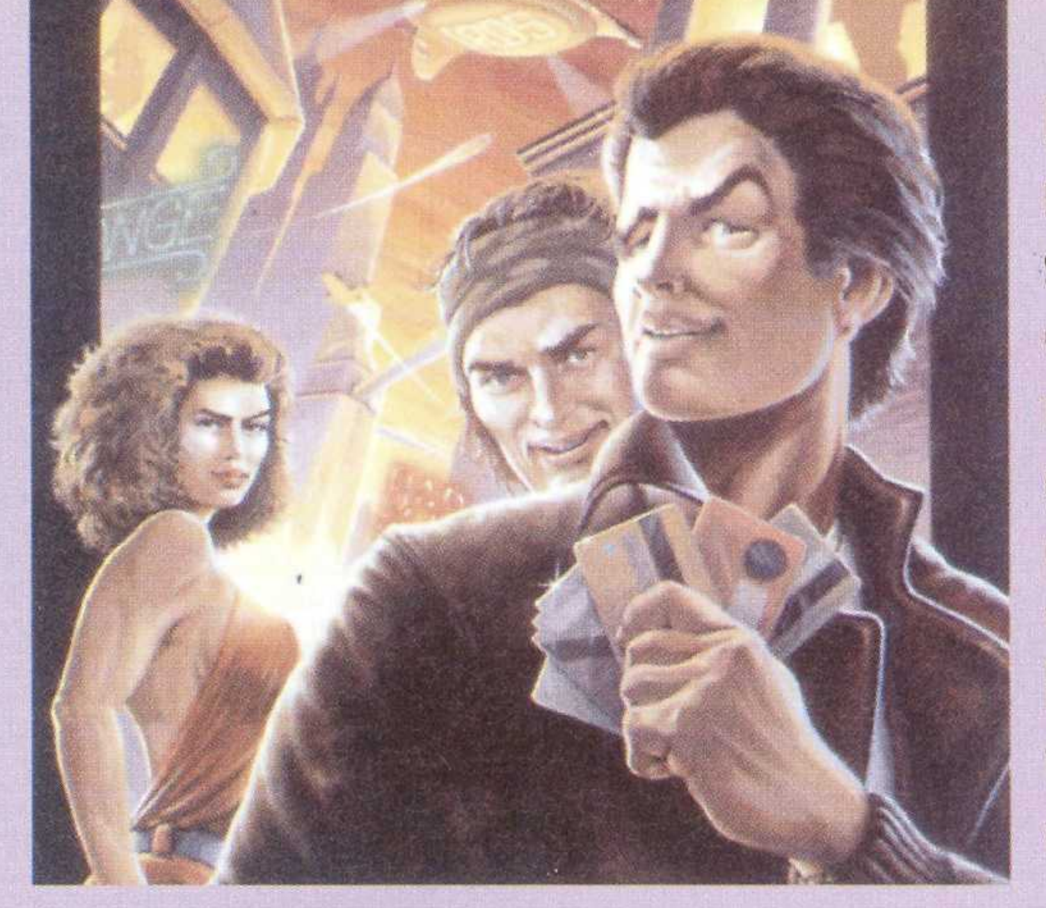
Die Kampfstärke der Gegner ist unterschiedlich hoch, je nach Zugehörigkeit zu einem Volk. Allerdings ist es für Einsteiger ziemlich schwer, auch nur um die ersten Banden herumzukommen. Man sollte erst mal versuchen, den Konflikt friedlich zu lösen.





INNOCENT UNTIL CAUGHT

PC (dt.), ca. 130 DM, Hersteller: **Psygnosis**, England, Muster von: **Die Cassette**.



Hand aufs Herz: Die meisten von uns haben schon mal erfolgreich ein paar Mark am Finanzamt vorbeigemogelt! Vertrackt wird's aber, wenn statt der vertrauten Steuerbehörde plötzlich die intergalaktische Steuerfahndung ermittelt.

Steuerhatz im Weltall

Es war ja bisher so einfach. Überall in der Galaxis liegt das Geld förmlich auf der Milchstraße und braucht nur aufgelesen zu werden. Was also will die intergalaktische Steuerfahndung eigentlich von Jack T. Ladd? Er hat doch nur für seinen Lebensunterhalt gesorgt. Zugegeben: Hier und da hat er schon noch ein bißchen mehr eingesteckt, als ihm zusteht, aber das macht doch wirklich jeder. Und jetzt kommt dieser Vogel von der I.R.D.S. und knöpft ihm alles ab. Glücklicherweise k läßt man ihm seinen Raumgleiter, und bis zum nächsten Planeten reicht die Energie noch.

Jack ist ein intergalaktischer Gauner, und sein Aktionskreis umfaßt eine Welt mit insgesamt drei Planeten, einer Wolkenstadt und gerade mal vier Bars – trübe Aussichten. Du übernimmst die Rolle Jacks und mußt versuchen, Geld aufzutreiben, um seine Steuerschulden irgendwie zurückzuzahlen. Dein Ausgangsort ist der Weltraumbahnhof, von wo aus Du Deine abenteuerlichen Erkundungen beginnst.

Ohne einen Weltraumpfennig in der Tasche und ohne Papiere mußt Du zunächst einmal etwas finden, womit Du Geld verdienen kannst. Zum Glück liegt in der Ankunftshalle des Raumhafens ein Paß herum. Erst mal mitnehmen, den kann man bestimmt gebrauchen!

Das nächste Problem wartet auch schon: Wie kommt man ohne Knete mit der U-Bahn zur nächsten Station? Halt, da war doch noch was! Richtig, aus einem Stück Stanniolpapier läßt sich so einiges basteln. Du mußt also nur die Augen offen halten, denn eigentlich läßt sich alles verwenden, was herrenlos in der Gegend herumliegt. Ein Stock, eine leere Tasche, eine Blaupause, ein Ei, eine Spraydose: Jedes Teil kann irgendwie genutzt werden. Du brauchst nur etwas Geduld und mußt den richtigen Ort finden. Bei **Innocent Until Caught** warten Abenteuer der abgefahrendsten Art auf den Bildschirmhelden. Rund 10 MByte Daten freuen sich, auf Deiner Festplatte Platz zu nehmen. Die Grafik des Spiels ist exzellent, und bereits die Eingangssequenz kann voll überzeugen. Das Game ist mausgesteuert; man muß auch nicht eine einzige Anweisung eintippen. Besonders witzig ist der Mauszeiger, der sich – je nach Handlung – in Form verschiedener Animationen über den Bildschirm bewegt. Aber auch sonst kommt der Humor nicht zu kurz.

Der untere Teil des Screens zeigt das Inventar und die gewählte Aktion an. Außerdem gibt es entweder die Übersichtskarte (die anzeigt, wo Jack sich gerade befindet), oder das von Jack gerade betrachtete Objekt wird in Großaufnahme dargestellt. Was bleibt zu sagen? Handlung stimmt, Umsetzung stimmt; Innocent ist wirklich ein Adventure der Extraklasse.



▲ *Wie krieg' ich das Ding da raus?*



▲ *Reich mir die Liane, Jane*



WENN GRIECHEN KRIECHEN

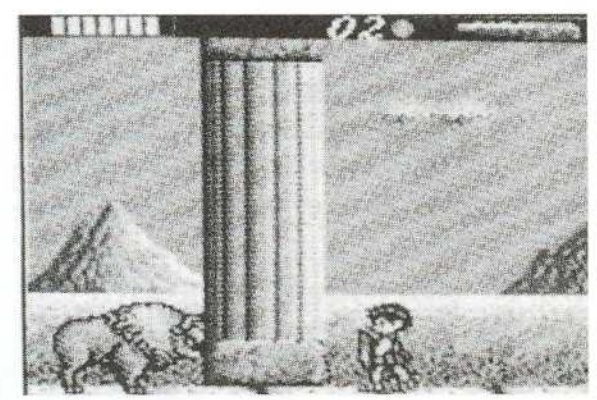
THE BATTLE OF OLYMPUS

Game Boy, ca. 70 DM, Hersteller: **Imagineer**, Japan, Muster von: **Imagineer Deutschland**.

The Battle of Olympus ist nicht etwa das neueste Zubehör einer bekannten Fotomarke, sondern ein aktuelles Game-Boy-Spiel aus Japan. Und worum geht's?

Vor langer, langer Zeit lebten Menschen und Götter in friedlicher Eintracht zusammen. Der Ort dieses friedlichen Zusammenseins ist auch bekannt: Er befindet sich da, wo heutzutage die Griechen leben – am Peloponnes.

Dort gab es ein Dorf mit Namen Elis, in dem der gute Orpheus lebte, der in tiefer Liebe zur schönen Helena entbrannt war. Doch das Glück währte nicht lange, denn Helena wurde von einer Schlange gebissen und starb. Orpheus' Verzweiflung war groß, und er trauerte drei Tage und Nächte, bis ihm die Göttin Aphrodite erschien. Sie erzählte ihm, daß seine Helena in Wirklichkeit nicht tot sei, sondern von Hades, dem Gott der Unterwelt, gefangengehalten werde. Orpheus kann Helena nur retten, wenn er drei Nymphen sucht und findet. An dieser Stelle beginnt Deine Aufgabe als Abenteurer. Du machst Dich in der Rolle von Orpheus auf die Suche durch acht Länder, bis Du Tartarus, die Unterwelt erreicht hast. Dabei kannst Du die unterschiedlichsten Waffen und Gegenstände benutzen, lernst die griechischen Götter kennen und mußt gegen die Handlanger des Hades kämpfen, die Dir gehörig ans Leder wollen. Doch Deine Liebe ist so stark, daß Du Dich gegen die Schwierigkeiten durchsetzt und Helena befreien kannst. Die Grafik des Spiels ist selbst für Game-Boy-Verhältnisse eher mager, die Musik etwas nervig. Deshalb kommt das Spiel in meinen Augen über ein "Annehmbar" nicht hinaus, obwohl es keine schwerwiegenden Ungereimtheiten gibt.



▲ *Kampf der Giganten*

ASM Urteil: 7 — MAGER

Grafik:	6
Sound:	8
Ablauf:	7
Atmosphäre:	8
Aufmachung:	7

Na ja: Es gab wirklich schon interessantere Spiele



Grüße aus den Dungeons

Tja, so kann es gehen: Es regnet (mal wieder), und da es (mal wieder) nachts kälter als draußen und (natürlich) übern Berg weiter als zu Fuß ist, sucht man sich 'ne Abkürzung – unterm Berg durch. Ganz nett hier, bloß 'n bißchen dunkel: Mangels Fackeln können wir die Gänge nur durch unsere Geistesblitze erhellen. Man trifft hier auch nette Leute, die Euch allesamt grüßen lassen: eine Kompanie Zwerge mit Spitzhacken (zur Zeit schlecht drauf, wegen der miesen Situation im Bergbau), eine Koboldfamilie, drei Dutzend angreifende (vorher) beziehungsweise fünf flüchtende (nachher) Orks, außerdem natürlich den freundlichen Briefträger, der uns den üblichen Waschkorb mit Euren Leserbriefen bis hierher nachgetragen hat. Entsetzlich nachtragend, der Mann! Ach ja – unsere Adresse:

ASM-Redaktion, Feedback,
Postfach 1870, 37258 Eschwege

Soundkarte

In der Ausgabe 6/93 und im Feedback der Ausgabe 9/93 habt Ihr geschrieben, daß die AdLib Gold 1000 praktisch SoundBlaster-kompatibel sei.

Wie es der Zufall so wollte, beschloß ich gerade zu diesem Zeitpunkt, mir eine Soundkarte zu gönnen... und entschied mich schließlich für die AdLib Gold.

Eine halbe Woche später war es dann soweit: Ich baute die Karte vorschriftsmäßig ein, installierte die Software und hörte mir die Demos an. Nach diesem Hörgenuß sollte die Karte auch ihre Talente bei meinen Spielen unter Beweis stellen. Doch welches ich auch mühselig installierte, keines wollte die SoundBlaster- oder SoundBlaster-Pro-Einstellung akzeptieren. Das Maximum, welches ich erreicht habe, war der Ur-AdLib-Modus ohne digitalisierte Soundeffekte...

Da AdLib es anscheinend auch nicht für nötig hält, einen speziellen Windows-Treiber mitzuliefern, der es ermöglicht, unter Windows zu digitalisieren oder Wave-Dateien abzuspielen, bleibt mir nichts weiter übrig als mit der mitgelieferten Software für DOS vorliebzunehmen, die auch nicht gerade besonders üppig ausgefallen ist. Die guten Shareware-Programme unterstützen meistens eh nur die SoundBlaster-Karten von Creative Labs. Vielleicht könnt Ihr mir mal genau sagen, wie Ihr es geschafft habt, daß Eure AdLib Gold SoundBlaster(-Pro)-kompatibel ist... Falls alles nichts hilft: Wie stehen eigentlich die Chancen, daß Spiele auf den Markt kommen, die die AdLib Gold unterstützen?

Der Hersteller behauptet, es stehe eine wahre Flut solcher Programme und Spiele ins Haus. Was meint Ihr dazu? Ich hoffe, Ihr könnt mir weiterhelfen...

Captain Picard

(Anm. d. Red.: Zur Stelle, Captain! Die AdLib Gold 1000 soll eigentlich mit diversen Programmen und Hilfstools ausgeliefert werden. Eines davon haben wir damals beim Test als "Soundblaster-Vorgaukel-System" genutzt, es wird quasi wie ein Betriebssystem-Treiber vor dem Start des jeweiligen Spiels geladen. Schau noch mal in die Anleitung und auf die Disketten. Falls die Tools bei Dir fehlen, hilft garantiert ein Briefchen oder Fax an den Hersteller in den USA (Adresse findest Du im Begleitmaterial zur Karte).

Zu Deiner zweiten Frage: In Amerika hat die AdLib Gold eine

	Amiga	IBM	Atari ST
A-Train /dt	85.95	92.95	—.—
Aces of the Pacific & Mission /dt	**—.—**	**79.95**	**—.—**
Aces over Europe /dt	**—.—**	**72.95**	**—.—**
Air Combat Classics	—.—	83.95	—.—
Alien Breed 2 /dt	**49.95**	**—.—**	**—.—**
Alone in the Dark 2 /dt	—.—	V.mö.	—.—
Ambermoon /dt	**72.95**	**V,mö.**	**—.—**
Anstoss /dt	**68.95**	**68.95**	**—.—**
Aufschwung Ost /dt	**61.95**	**69.95**	**—.—**
B17 Flying Fortress /dt	56.95	89.95	66.95
Battle Isle 2 /dt *	79.95	79.95	—.—
Battle Isle & Data Disk. /dt	66.95	73.95	—.—
Battle Isle Data Disk. 2 /dt	47.95	47.95	—.—
Betrayal at Krondor /dt	—.—	76.95	—.—
Body Blows /dt	47.95	55.95	—.—
Body Blows Galactic /dt	**49.95**	**—.—**	**—.—**
Bundesliga Manager Prof. 2.0 /dt	69.95	69.95	72.95
Burntime /dt	**68.95**	**82.95**	**—.—**
Chaos Engine /dt	49.95	—.—	53.95
Chessmaster 4000 Turbo	**—.—**	**61.95**	**—.—**
Civilization /dt	76.95	89.95	69.95
Comanche /dt	—.—	94.95	—.—
Comanche Mission Disk. 1 /dt	—.—	49.95	—.—
Comanche Mission Disk. 2 /dt	**—.—**	**51.95**	**—.—**
Das Schwarze Auge /dt	74.95	82.95	—.—
Das Schwarze Auge 2 /dt	V.mö.	V.mö.	—.—
Day of the Tentacle /dt	**—.—**	**94.95**	**—.—**
Der Patrizier /dt	69.95	82.95	76.95

	Amiga	IBM	Atari ST
Der Schatz im Silbersee /dt	—.—	87.95	—.—
Die Siedler /dt	**79.95**	***79.95**	**—.—**
Dogfight /dt	66.95	89.95	—.—
Dune 2 /dt	**52.95**	**62.95**	**—.—**
Dungeon Hack /dt	**—.—**	**89.95**	**—.—**
Eishockey Manager /dt	74.95	81.95	—.—
Elfmania /dt	49.95	—.—	—.—
Elite 2 - Frontier /dt	**53.95**	**69.95**	**—.—**
Eye of the Beholder 3 /dt	—.—	87.95	—.—
F-117A Stealth Fighter 2.0 /dt	69.95	89.95	—.—
Fields of Glory /dt	—.—	89.95	—.—
Flashback /dt	62.95	69.95	—.—
Flight Simulator 5.0 /dt	—.—	129.00	—.—
Formula 1 Grand Prix /dt	74.95	89.95	77.95
Gabriel Knight	**—.—**	**69.95**	**—.—**
Goal! /dt	**52.95**	**59.95**	**54.95**
Goblins 3 /dt	**—.—**	**85.95**	**—.—**
Gunship 2000 /dt	**67.95**	**89.95**	**—.—**
Hired Guns /dt	62.95	82.95	—.—
Historyline 1914-1918 /dt	69.95	69.95	—.—
Indiana Jones 4 /dt	87.95	94.95	—.—
Indy Car Racing	**—.—**	**69.95**	**—.—**
Ishar 2 /dt	58.95	58.95	67.95
Jurassic Park /dt	**57.95**	**71.95**	**—.—**
Lands of Lore /dt	**—.—**	**55.95**	**—.—**
Legend of Kyrandia 2 /dt	V.mö.	V.mö.	—.—
Lemmings 2 /dt	63.95	81.95	64.95
Lost Vikings /dt	69.95	85.95	—.—
Lothar Matthäus /dt	**64.95**	**V.mö.**	**—.—**
Magic of Endoria /dt	**69.95**	**81.95**	**—.—**
Master of Orion	—.—	86.95	—.—
Might and Magic 5 /dt	—.—	94.95	—.—

	Amiga	IBM	Atari ST
NHL Hockey /dt	**—.—**	**79.95**	**—.—**
Pacific Strike /dt	—.—	V.mö.	—.—
Pacific Strike Scenario Disk. /dt	—.—	V.mö.	—.—
Pinball Dreams /dt	49.95	63.95	—.—
Pinball Fantasies /dt	55.95	—.—	—.—
Pirates! Gold /dt	**—.—**	**89.95**	**—.—**
Police Quest 4	**—.—**	**69.95**	**—.—**
Prince of Persia 2 /dt	—.—	69.95	—.—
Privateer /dt	**—.—**	**86.95**	**—.—**
Privateer Speech Pack /dt	**—.—**	**38.95**	**—.—**
Railroad Tycoon Deluxe /dt	**—.—**	**79.95**	**—.—**
Red Baron & Mission Disk. /dt	—.—	79.95	—.—
Return to Zork	**—.—**	**84.95**	**—.—**
Secret of Monkey Island 2 /dt	87.95	87.95	—.—
Sensible Soccer '93 /dt	47.95	58.95	53.95
Shadow Caster /dt	**—.—**	**75.95**	**—.—**
Silent Service 2 /dt	76.95	76.95	77.95
Silver Ball /dt	—.—	V.mö.	—.—
Simon the Sorcerer /dt	***71.95**	**92.95**	**—.—**
Speed Racer /dt	—.—	66.95	—.—
Star Trek 2 /dt	—.—	V.mö.	—.—
Starlord /dt	—.—	89.95	—.—
Street Fighter 2 /dt	57. 95	63.95	58.95
Strike Commander /dt	—.—	89.95	—.—
Strike Commander Speech Pack /dt	—.—	35.95	—.—
Strike Commander Tactical Oper. /dt.	**—.—**	**33.95**	**—.—**
Stronghold /dt	**—.—**	**89.95**	**—.—**
Sub War 2050 /dt	—.—	V.mö.	—.—
Syndicate /dt	61.95	79.95	—.—
Syndicate Data Disk. /dt	**V.mö.**	**35.95**	**—.—**
T.F.X. /dt	V.mö.	V.mö.	—.—
Task Force 1942 /dt	—.—	89.95	—.—
Tornado /dt	**69.95**	**69.95**	**—.—**
Turrican 3 /dt	**49.95**	**—.—**	**—.—**
Ultima 7 /dt	—.—	84.95	—.—
Ultima 7 Teil 2 /dt	—.—	81.95	—.—
Ultima Underworld 1 o. 2 /dt	je —.—	76.95	—.—
Uridium 2 /dt	49.95	—.—	—.—
WWF European Rampage Tour	52.95	53.95	52.95
Wing Commander /dt	39. 95	—.—	—.—
Wing Commander 2 & Speech Pack /dt	—.—	67.95	—.—
Wing Commander 2 Special Op. 1&2 /dt	—.—	45.95	—.—
Wing Commander Academy /dt	—.—	65.95	—.—
Wiz'n'Liz /dt	58.95	—.—	—.—
X-Wing /dt	—.—	94.95	—.—
X-Wing Upgrade + Mission 1 /dt	—.—	57.95	—.—
X-Wing Mission Disk. 2	—.—	44.95	—.—

MEGA-HITS

Aces Over Europe /dt	***73,—***	IBM-PC
Ambermoon /dt	***73,—***	Amiga
Anstoss /dt	***69,—***	Amiga & IBM-PC
Aufschwung Ost /dt	***69,—***	IBM-PC
Die Siedler /dt	***80,—***	Amiga
Indy Car Racing	***70,—***	IBM-PC
Privateer /dt	***87,—***	IBM-PC
Sam & Max /dt	***95,—***	IBM-PC
Syndicate Data Disk. /dt	***36,—***	IBM-PC
Terminator Rampage	***70,—***	IBM-PC
Tornado /dt	***69,—***	Amiga & IBM-PC

Computer-ZUBEHöR

512 KB Erweiterung *für Amiga 500*	**49.90**
2. Laufwerk 3,5" *für Amiga*	**119.00**
Gravis Game Pad *(Amiga & Atari ST)*	**43.00**
Advanced Gravis analog Joystick PC	**75.00**
Gravis Game Pad PC	**48.00**
Sound Blaster Deluxe Edition /dt	**139.00**
Sound Blaster Pro Deluxe Edition /dt	**209.00**
Sound Blaster 16 /dt	**279.00**

CD-ROM

7th Guest	**74.95**
Day of the Tentacle /dt	**94.95**
Dracula Unleashed	**87.95**
Eye of the Beholder 1-3 /dt	**94.95**
Labyrinth of Time	**72.95**
Lucas Arts Classic Adventures /dt	**109.00**
Mad Dog McCree	**77.95**
Rebel Assault	**105.00**
Return to Zork	**87.95**
Strike Commander /dt	**89.95**
Tornado /dt	**82.95**

SONDER-Angebote

Alien Breed Special Edition	**21.95**	**—.—**	**—.—**
California Games 2 /dt	**22.95**	**22.95**	**22.95**
F-15 Strike Eagle 2 /dt	**30.95**	**30.95**	**30.95**
F-16 Falcon /dt	**25.95**	**—.—**	**—.—**
F-16 Falcon Mission 1 oder 2 /dt	**je 21.95**	**—.—**	**—.—**
F-19 Stealth Fighter /dt	**32.95**	**32.95**	**32.95**
F17 Challenge /dt	**24.95**	**—.—**	**—.—**
Gunship /dt	**23.95**	**23.95**	**23.95**
Indiana Jones 3 /dt	**36.95**	**36.95**	**—.—**
Legend of Kyrandia /dt	**34.95**	**39.95**	**—.—**
Loom	**26.95**	**26.95**	**26.95**
M1 Tank Platoon /dt	**28.95**	**28.95**	**30.95**
MAD TV /dt	**36.95**	**36.95**	**—.—**
Maniac Mansion	**24.95**	**24.95**	**24.95**
Midwinter 2 /dt	**30.95**	**30.95**	**30.95**
North & South	**21.95**	**21.95**	**21.95**
Pirates! /dt	**24.95**	**24.95**	**24.95**
Project-X	**23.95**	**—.—**	**—.—**
Secret of Monkey Island /dt	**36.95**	**36.95**	**—.—**
Turrican /dt	**14.95**	**—.—**	**22.95**
Turrican 2 /dt	**14.95**	**—.—**	**22.95**
Wing Commander	**—.—**	**25.95**	**—.—**
Zool /dt	**29.95**	**29.95**	**—.—**

✆ 0 28 71 / 86 31
18 30 88
18 06 37 • 18 54 43
FAX 0 28 71 / 86 31

Bachler
Computersoftware

So könnt Ihr gleich bestellen: *Einfach bei uns anrufen und Eure Bestellung durchgeben, oder eine Postkarte/Brief mit Euren Wünschen an uns schicken. Der Versand erfolgt dann per Nachnahme (+ 9,— DM) oder per Vorkasse (+ 4,— DM). Ab 150,— DM Bestellwert liefern wir grundsätzlich portofrei. Auslandskunden bestellen bitte nur schriftlich gegen Vorkasse.*

V,mö = Vorbestellung möglich • dt = Deutsche Anleitung oder Version

Bachler—Computersoftware **Postfach 1113 • 46361 Bocholt**
Blücherstr. 24 • 46397 Bocholt

1/VII93

größere Bedeutung als bei uns – es sind dort bereits Stückzahlen davon verkauft worden, als die 16-Bit-Samplingkarten der allerneuesten Generation noch nicht verfügbar waren. Und mit dem 12-Bit-Verfahren der AdLib lassen sich ja recht gute und zudem speichersparende Ergebnisse erzielen.
Es ist also durchaus möglich und wahrscheinlich, daß zukünftige Spiele, die in den USA entwickelt werden, auch einen Spezialmodus für die AdLib Gold aufweisen.
jb)

A wie aktuell

ASM! A wie aktuell, und das ist der springende Punkt. Zum Beispiel die Grmpf Hmpf (für alte Hasen auch Xxxxx Xxxx) hat in ihrer Ausgabe 9/93 schon ausführlich Previews zu REBEL ASSAULT und SAM&MAX gehabt, in der ASM lediglich 'n Messefoto und drei Wörter. Ihr solltet mal über eine Namensänderung nachdenken.
A Middle Aged ASM-Rabbit

(Anm. d. Red.: Haben wir schon, bei der vorigen Ausgabe! Kennst Du eigentlich die CD-ROM-Version von Day of the Tentacle? Schau Dir mal die Demo am Schluß an, dann siehst Du, woraus man zusätzliche Stories türken kann. Wenn wir etwas in puncto Neuheiten schreiben, basiert das eigentlich schon auf aktuellem Material. Und außerdem: Was ist besser – über ein Spiel schon ein halbes Jahr vor dessen Erscheinen zu berichten oder zirka zwei Monate vorher, so wie wir es meistens tun?
Wenn Du übrigens ein Fan der LucasArts-Spiele bist, darf ich Dich dann für die Special-Ausgabe 22 anspitzen? Da findest Du alles über und von LucasArts.
kate)

'ne Menge Fragen

Ich habe Euch schon dreimal geschrieben, und keinmal wurde mein Brief abgedruckt! Nun schreibe ich Euch das vierte Mal und hoffe, diesmal abgedruckt zu werden... Habt Ihr zu wenig Klopapier, daß Ihr Euch an unschuldigen Briefen vergreifen müßt, oder warum vermißt man seinen Brief im Feedback?
Aber nun zu etwas anderem. Erst mal ein dickes Lob an Euch. Was mir besonders gefällt ist, daß Space Rat wieder da ist und das vergrößerte Poster. Ob das neue Inhaltsverzeichnis vom Secret Service ein Lob verdient hat, darüber läßt sich streiten. Jetzt zu meinen Fragen, weshalb ich Euch überhaupt geschrieben habe:
1. Gilt eine formatierte Diskette auch als Raubkopie, wenn mal eine drauf war und der Name noch auf der Disk steht?
2. Letztens kaufte ich mir ein Spiel, das nach kurzer Zeit kaputtging. Kann ich mir dasselbe Spiel von einem Freund, auch wenn es eine Raubkopie ist, auf meine Originaldisks kopieren, ohne irgendwelche Schwierigkeiten zu bekommen?
3. Was ist ein "880 Checksum Error" oder ein "Error Validating Disk" und was kann ich dagegen tun?
4. Ich formatierte einige Disks mit der Workbench und stellte fest, daß sie einen "Bad Sector" aufwiesen. Kann ich die Disks jetzt in die Tonne treten, oder soll ich die noch verwenden?
5. Was heißt es, wenn die Workbench unter einem Diskettenicon "DF0:1D" erkennen läßt?
6. Stimmt es, daß kopiergeschützte Programme keinen Virus bekommen können?
7. Was bringt mir die "Guru Meditation" mit dem Zahlencode, wenn ich eh nicht weiß, was er bedeutet?
8. Nun eine abschließende Frage zum Thema PC. Was ist der Unterschied zwischen einem DX-, einem DX2- und einem bald herauskommenden DX3-PC, und welcher ist davon am besten?
Chuck Rock

(Anm. d. Red.: Nein, da irrst du dich. Über das neue Inhaltsverzeichnis des Secret Service kann man sich nicht streiten. Weil mich da nämlich der Heiner mit meiner Pappkrone gemalt hat und jeglicher Angriff sofort als Majestätsbeleidigung betrachtet und mit Modulpokes nicht unter 12 Seiten Länge geahndet wird...
tom

1. Nee, wieso sollte sie? Was Du auf Deine Disketten schreibst, kratzt doch niemanden.
2. Ja, ohne Probleme.
7. Ich weiß nicht. Was bringen Rechnercrashs überhaupt irgend jemandem?
Nee, im Ernst: Die Zahlencodes sind für Softwareentwickler beim Debuggen ihrer Programme nützlich. Da ist es nämlich durchaus nicht nur von Bedeutung, OB ein Programm sich ins Nirwana verkrümelt hat, sondern auch warum und von wo aus.
8. Ein 386DX ist ein ursprünglicher, echter 80386-Prozessor, der mit seiner Umgebung auf dem PC-Motherboard über einen vollen 32 Bit breiten Bus kommuniziert. Der 386SX ist eine reichlich lahme Spar-Version. Er arbeitet zwar intern mit 32 Bit, beschränkt sich aber extern auf 16 Bit wie ein 80286er. Der 486DX ist die "Vollversion" des 486ers: ein 32-Bit-Prozessor mit eingebauter Fließkomma-Einheit, die dem Coprozessor 80387 entspricht. Ein 486SX ist ebenfalls ein echter 32-Bitter, allerdings hat man hier die Fließkomma-Einheit stillgelegt. Darum ist dieser Prozessor bei rechenintensiven Anwendungen und komplexen Grafikaufgaben, die den Befehlssatz der FPU unterstützen, seinem "großen Bruder" DX deutlich unterlegen. Der 486DX-2 schließlich arbeitet intern und extern mit unterschiedlichem Systemtakt: Der interne ist doppelt so hoch wie der externe. Ein solcher Prozessor ist immer dann besonders fix, wenn es ums reine Rechnen geht. Die

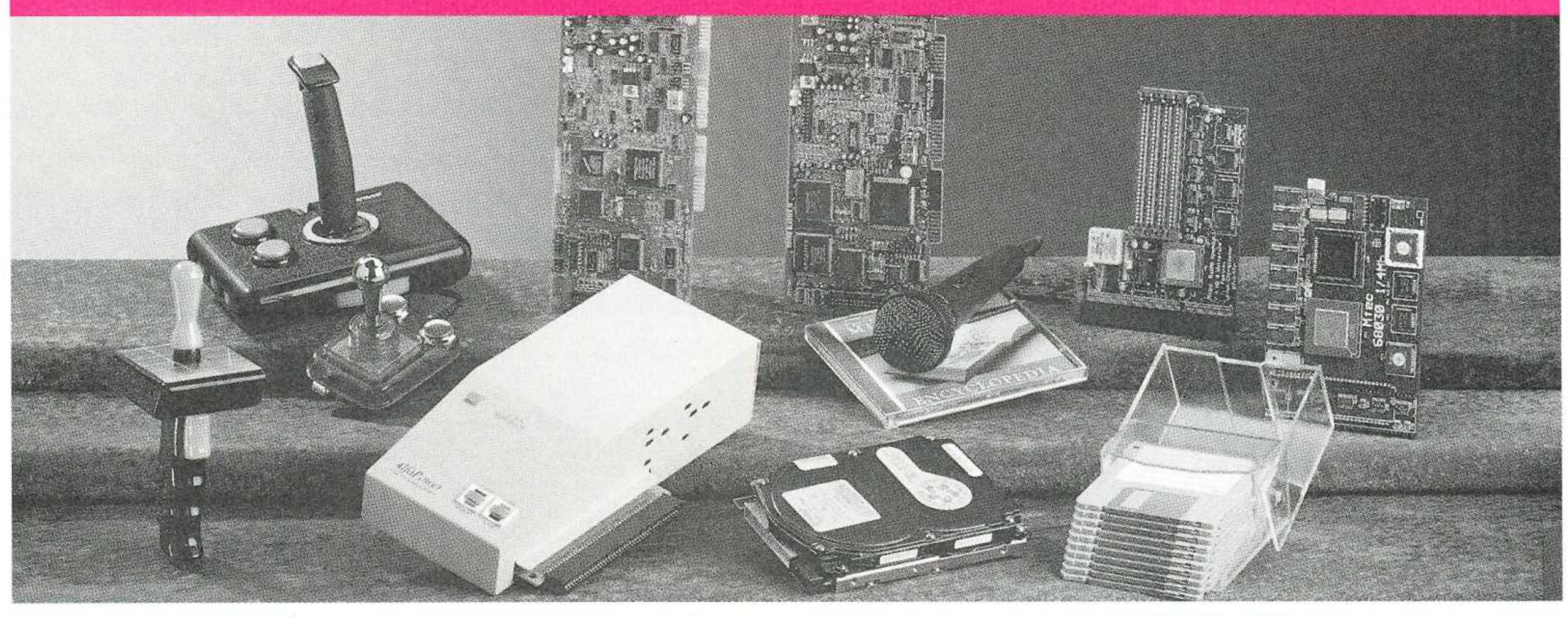








Bei SOFT & SOUND: Reihenweise Schweinepreise



Die neue Soundblaster-Generation ist da:

Soundblaster 16 Basic, deutsch **299,00**
Soundblaster 16 Multi CD, deutsch **379,00**
Soundblaster 16 Multi CD mit ASP Chip, deutsch ***449,00**

Superpreis!
Soundblaster Pro Deluxe mit Lemmings und Indy 500 .... **229,00**

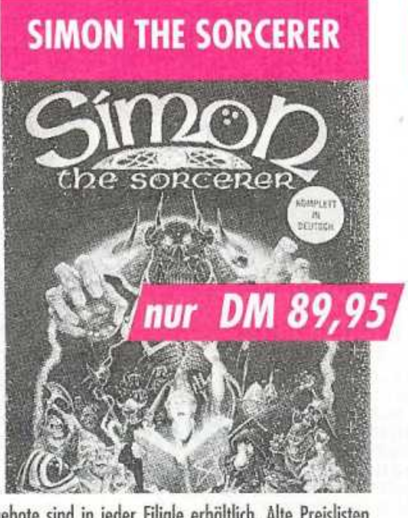
Festplatten für Amiga 500/500+/2000
-130 MB, 15ms, 8 MB Ram Opt.... ***649,00**
-210 MB, 15 ms, 8 MB Ram Opt... ***699,00**
-250 MB, 15 ms, 8 MB Ram Opt... ***749,00**

Multi Media Kit 1: CD-Rom Mitsumi LU 005 S mit Soundblaster 16 Basic. ***599,00**
-mit Soundblaster 16 Multi CD ***649,00**
-mit Soundblaster 16 Multi CD ASP.. ***729,00**

Multi Media Kit 1: Double-Speed CD-Rom mit Soundblaster 16 Basic ***749,00**
-mit Soundblaster 16 Multi CD ***839,00**
-mit Soundblaster 16 Multi CD ASP.. ***909,00**

*** Nicht lange warten, sofort bestellen. Nutzen Sie die zeitgemäßen Finanzierungsangebote von SOFT & SOUND. Die Finanzierung erfolgt über die Hausbank, der effektive Jahreszins beträgt immer 15,4%.**

SIMON THE SORCERER





JURASSIC PARK



PRIVATEER



ELITE II - FRONTIER



Alle Preise sind Versandpreise, nicht alle Artikel oder Angebote sind in jeder Filiale erhältlich. Alte Preislisten verlieren Ihre Gültigkeit, Preisänderungen und Irrtümer vorbehalten.

SOFTWARE HITS FÜR DEN PC

Aces over Europe	84,95	NHL Hockey	84,95
Alien Breed	54,95	Nick Faldo's Golf	89,95
Ballistic Diplomacy	49,95	Penthouse Hot Numbers Deluxe	79,95
Die Siedler	84,95	Seal Team	84,95
Dracula	84,95	Speed Racer	69,95
Flugsimulator 5.0	119,95	Subwar 2050	94,95
Goal	64,95	Turrican 2	69,95
Kingmaker	69,95	Unlimited Adventures	84,95
L. Matthäus Fußball	69,95		

CD-ROM Software:

"Lyrics" für Windows, Karaoke CD	99,90
Visual Hot Girls	79,00
Visual Fantasies	79,00
Moving Fantasies	99,00
Total Fantasies	99,00
Covergirl Strip Poker	89,00

(Abgabe nur an Volljährige)



Wenn auch Sie SOFT & SOUND Partner werden wollen, so rufen Sie die Zentrale Düsseldorf an.

SOFT & SOUND-Filialen finden Sie in folgenden Städten:

52 062 **Aachen**	Schildstr. 4	Tel.: 0241 /30131
59 755 **Arnsberg-Neheim**	Lange Wende 30	Tel.: 02932/1094
51 465 **Bergisch-Gladbach**	Dr. Robert-Koch-Str.13	Tel.: 02202/43767
10 551 **Berlin**	Oldenburger Str. 44	Tel.: 030/3962821
33 615 **Bielefeld**	Schloßhofstr. 1	Tel.: 0521/138033
53 123 **Bonn**	Schieffelingsweg 24	Tel.: 0228/625076
38 118 **Braunschweig**	Holwedestr. 10	Tel.: 0531/508231
40 477 **Düsseldorf**	Gneisenaustr. 1	Tel.: 0211/4910187
47 051 **Duisburg**	Ulrichstr. 2-4	Tel.: 0203/21084
91 054 **Erlangen**	Luitpoldstr. 15	Tel.: 09131/26658
79 106 **Freiburg**	Lehener Str. 24	Tel.: 0761/287112
37 085 **Göttingen**	David-Hilbert-Str. 2	Tel.: 0551/46563
58 095 **Hagen**	Bergischer Ring 5	Tel.: 02331/26774
20 144 **Hamburg**	Beim Schlump 21	Tel.: 040/458115
22 083 **Hamburg**	Beethovenstr. 57	Tel.: 040/224633
34 131 **Kassel**	Lange Str. 81	Tel.: 0561/39463
24 116 **Kiel**	Sternstr.18	Tel.: 0431/970046
56 068 **Koblenz**	Markenbildchen Weg 24	Tel.: 0261/31848
50 670 **Köln**	Von-Werth-Str. 20-22	Tel.: 0221/121806
50 939 **Köln**	Gottesweg 149	Tel.: 0221/446499
67 063 **Ludwigshafen**	Kreuzstr. 8	Tel.: 06121/632722
23 564 **Lübeck**	Wakenitz Str.7	Tel.: 0451/794345
39 112 **Magdeburg**	Braunschweiger Str. 104	Tel.: auf Anfrage
68 159 **Mannheim**	Jungbusch Str. 3	Tel.: 0621/101203
48 147 **Münster**	Ferdinand Str. 8	Tel.: 0251/278515
66 538 **Neunkirchen**	Bahnhofstr. 13	Tel.: 06821/26797
41 460 **Neuss**	Hamtorstr. 20	Tel.: 02131/278967
26 131 **Oldenburg**	Edewechter Landstr. 4	Tel.: 0441/501445
49 074 **Osnabrück**	Heinrich-Heine-Allee 7	Tel.: 0541/XXXXXX
31 224 **Peine**	Echternstr. 14	Tel.: 05171/72923
66 953 **Pirmasens**	Alleestr. 3	Tel.: 06331/75150
48 431 **Rheine**	Auf dem Thie 8	Tel.: 05971/2219
66 121 **Saarbrücken**	Mainzerstr.78	Tel.: 0681/638629
66 740 **Saarlouis-Fraulaut.**	Saarbrücker Str. 22	Tel.: 06831/88159
67 346 **Speyer**	Wormser Landstr.24	Tel.: 06232/49107
66 386 **St. Ingbert**	Ludwig Str. 14	Tel.: 06894/382850
54 290 **Trier**	Zuckerbergstr. 21	Tel.: 0651/40532
67 547 **Worms**	Luisenstr. 10	Tel.: 06241/88444
35 576 **Wetzlar**	Altenberger Str.30	Tel.: 06441/54520
38 300 **Wolfenbüttel**	Heimstättenweg 23	Tel.: 05331/61820

Werden Sie I.W.C. Mitglied und profitieren Sie:

- Einkauf von neuen Produkten zum Testen
- Verbilligter Einkauf für Mitglieder
- Vereinseigentum kann zu Hause getestet werden
- Hotline für Mitglieder
- Weiterbildungsangebote
- Infoveranstaltungen

Fragen Sie Ihren SOFT & SOUND-Partner

SOFT & SOUND Zentrale Düsseldorf, Rethelstr.130, 40 237 Düsseldorf, Tel: 0211/633006, Fax 0211/6411123

Kommunikation mit dem Arbeitsspeicher geht entsprechend langsamer vonstatten. Aber DX-3? Das hört sich eher nach 'ner Ente an.

sz

3) Entweder ein Hinweis auf eine defekte Disk, oder eine, die mit einem Kopierschutz versehen ist. Im ersten Fall kannst Du Dir die Arbeit erleichtern und sie neu formatieren oder einen der vielen Disk-Monitore aus der PD besorgen und mit Akribie und beginnendem Wahnsinn die Checksummen von Hand reparieren.
4) Es gibt in der PD (Fred Fish) Programme, die defekte Disketten verwalten können. Das klappt auch ganz gut, jedenfalls solange, bis Du zum ersten Male wichtige Daten drauf speicherst...
5) Ist mir noch nicht untergekommen.
6)Falsch. Auch da kann ein Virus zuschlagen. Siehe "Lamer Exterminator"!
7) Kauf Dir das Buch von Ralph Babel und Du weißt, warum Du keine Chance hast...

jb)

Motzki

Liebe ASM-Crew, auf die Gefahr hin, von Euch als "Motzki" beschimpft zu werden, möchte ich mal meinen Senf zu einigen Punkten in ASM 10/93 loswerden...
Im Artikel über "Star Trek" gebt Ihr nur eine Adresse an, bei der Trekkies Dinge zu ihrer Lieblingsserie bestellen könne. In Hamburg sitzt ein Versandhandel, der auch Unmengen an "Star Trek"-Sachen hat. Die Adresse lautet:

Andere Welten, Richard Meyer, Rappstr. 13, 20146 Hamburg.

Dort bekommt man auch haufenweise Artikel zu anderen Filmen. Die Preise sind durchaus angemessen, und die Lieferung ist auch ziemlich schnell.
Bei der Aufzählung der Spiele zu "Star Trek" habt Ihr EGA-Trek vergessen. Dieses Spiel ist vor allem bei Leuten beliebt, die mit Windows nichts am Hut haben. Total verschlampt habt Ihr die "Star Trek"-Spiele, die es für den Amiga gibt.
Wenn ich mir die letzten Ausgaben der ASM einmal ansehe, muß ich feststellen, daß Ihr auch immer PC-lastiger werdet. Auch wenn viele Software-Firmen vom Amiga-Gleis abspringen, müßt Ihr das nicht nachmachen! Das Argument der Software-Firmen, daß auf dem Amiga so viele Raubkopien im Umlauf sind und sich daher jede Entwicklung nicht mehr lohnt, ist doch die blödeste Ausrede, die ich jemals gehört habe. Seht Euch doch mal an, wie viele Raubies im PC-Sektor unterwegs sind. 1992 kamen auf vier verkaufte PCs drei verkaufte Betriebssysteme. Im Klartext heißt das, daß sage und schreibe 25% aller neuen DOSen mit einem geklauten Betriebssystem laufen. Da kann man doch nur noch das Kotzen kriegen!
Falls Ihr wie eine andere Software-Zeitschrift, die "bei München" residiert, für den Amiga keine Programme mehr testet, bleibt mir nur eine Grußformel übrig: "Macht's gut – und danke für den CD-Player!"

Christian

(Anm. d. Red.: Ach DER Christian ist das!

kate

Danke für die Adresse! Kann schon passieren, daß der Amiga bei irgendeinem Themenbericht mal etwas unterrepräsentiert ist – dafür gucken die PCler dann bei einem anderen Artikel in die Röhre. Wir wollen den Amiga und seine User definitiv NICHT aufgeben, im Gegenteil! Wir sehen mit Spannung auf die Weiterentwicklung. Der A1200 hat gut eingeschlagen und wird ja auch inzwischen ganz gut unterstützt. Das CD-32 steht erst am Anfang seiner Karriere; auch hier wird noch einiges passieren. Ohne den Amiga-Bereich wäre der Spielemarkt nicht mehr als ein halbfertiges Puzzle. Wir wollen uns aber um die gesamte

Versand: Liegnitzer Str. 13 · 82194 Gröbenzell

Tel.: 08142/9011 & 8079 & 8273
Telefax 08142/54654

BESTELLANNAHME: Montag – Donnerstag 9.00 – 18.00, Freitag 9.00 – 17.00 Uhr

„LAUT LESERUMFRAGE ASM (AKTUELLER SOFTWAREMARKT) 1991 UND 1992 FIRMA MIT DEM BESTEN SERVICE"

Ladenlokal jetzt in AUGSBURG
Karolinenstr./Ecke Karlstr.
Mo.-Fr. 9 - 13 + 13.30 - 18 Uhr, Sa. 9 - 12

Wial
Versand Service GmbH

IBM/PC CD-ROM

AEGYPTEN -MULTIMEDIA-	75.90
AFRIKA -TRAVELMAGIC-	59.90
AUSTRALIEN -MULTIMEDIA-	75.90
B17 FLYING F. & SILENT SERVICE 2	85.90
BATTLECHESS ENHANCED OEM VERSION	69.90
BEAUTY AND THE BEAST	79.90
BERTELSMANN LEXIKON „GESCHICHTE"	**119.90**
BERTELSMANN LEXIKON „WIRTSCHAFT"	**119.90**
BLUE FORCE	89.90
BURNTIME KOMPL. DT. VGA *	85.90
CASTLE MASTER/3 D COSTRUCTION KIT DT. ANL.	49.90
CD 16 EDUTAINMENT KIT: INCL. SBLASTER 16 ASP/ CDROM LAUFWERK INTERAKTIVLAUTSPRECHER/ UND SOFTWAREPAKET	1.099.90
CD CADDYS	19.90
CHESSMANIAC 5 BILLION AND 1	85.90
CHESS MASTER 3000	59.90
CHESSMASTER PRO WINDOWS	99.90
CHRONIK DES 20. JAHRHUNDERTS	**189.90**
CINEMANIA -MICROSOFT- FILMDATENBANK	139.90
CLASSIC ADVENTURE INCL. LOOM/MANIAC MANSION/ INDIANA JONES 3/MONKEY ISLAND 1 KOMPL. DT.	**99.90**
COLOR MAGIC -CLIPY ARTS IM TIF FORMAT	69.90
CONAN THE CIMMERIAN	49.90
CURSE OF ENCHANTIA	49.90
DANGER HOT STUFF VOL. 2	39.90
DARK SUN -SHATTERED LANDS-	**79.90**
DRACULA UNLEASHED SVGA	**89.90**
DER PATRIZIER KOMPL. DT.	89.90
DESKTOP PUBLISHERS DREAM	79.90
DINOSAUR ADVENTURE	79.90
DUNE	59.90
EUROPEAN RACERS RENNSIMULATION INCL. MODELLBAUSATZ VON REVELL DT. ANL.	85.90
EYE OF BEHOLDER TRILOGY 1-3 KOMPL. DEUTSCH	89.90
EYE OF BEHOLDER 3	**49.90**
F117 A NIGHTHAWK & F15 STRIKE EAGLE 2	49.90
F15 STRIKE EAGLE 3	99.90
GIF IT NEWS 1000DE GIF Bilder	45.90
GOBLIINS 2 DT. ANL.	99.90
GRAPHMAGIC 2 ausges. Grafik. PD & Shareware	59.90
GUNSHIP 2000 INCL. SCENARIO	49.90
HISTORY LINE 1914-1918 KOMPL. DT.	65.90
HOT NEWS	19.90
HUMANS INCL. JURASSIC LEVELS	**65.90**
INCA II WIRACHOCHA KOMPL. DT.	**119.90**
INCA KOMPL. DT.	119.90
INDIANA JONES 4-FATE OF ATLANTIS-ENCHANCED	89.90
IRON HELIX	109.90
JONES IN THE FAST LANE	39.90
JURASSIC PARK DT. ANL.	79.90
KINGS QUEST 5	39.90
KINGS QUEST 6	49.90
LABYRINTH OF TIME	79.90
LAURA BOW 2 · DAGGER OF AMON RA	75.90
LEGEND OF KYRANDIA	49.90
LINKS COLLECTION INCL. LINKS GOLF FIRESTONE/BOUNTIFUL/BAY HILL CLUB	75.90
LOOM	49.90
LORD OF THE RINGS	99.90
LOST IN THE TIME KOMPL. IN DEUTSCH	**119.90**
LOST TREASURES OF INFOCOM 2	89.90
MAD DOG MC CREE	75.90
MALONYS - INTERAKTIVES COMIC -	69.90
MANIAC MANSION 2 · DAY OF TENTACLE	89.90
MANTIS FIGHTER · -MICROPROSE-	49.90
MICROPROSE SOCCER/SAVAGE/3 D POOL/ RICK DANGEROUS	**29.90**
MICROSOFT -BEETHOVEN-	119.90
MICROSOFT -GOLF-	99.90
MICROSOFT -MOZART-	119.90
MICROSOFT -STRAVINSKY-	119.90
MIG 29 FULCRUM & MIG 29 SUPERFULCRUM	49.90
MONKEY ISLANDS 1 LUCASFILM	44.90
M.U.D.S. DT. ANLEITUNG	**29.90**
PEGASUS 2.0	49.90
PIXEL PERFECT	59.90
PROTOSTAR	75.90
RAYTRACE MAGIC · Raytrace und andere Bilder/Pgm's	35.90
RED STORM RISING & CARRIER COMMAND	**29.90**
RETURN OF THE PHANTOM -MICROPROSE-	89.90
RETURN OF ZORK	99.90
RINGWORLD	85.90
SECRET WEAPONS OF LUFTW. INCL. SCENERIES	59.90
SHAREWARE MAGIC ca. 600 MB	69.90
SHAREWARE PEARLEN 2 Spiele DTP, Grafik, Animat.	45.90
SHERLOCK HOLMES III -MYSTERY ADVENTURE	109.90
SOFTWARE 2000 EDITION INCL.HEXUMA/KATHEDRALE/ STUNDENGLAS KOMPL. DT.	**69.90**
SOUND SENSATION	45.90
SPACE QUEST 4	49.90
STELLAR 7	39.90
STRIKE COMMANDER INKL. MISSIONS *	89.90
SUPER II SHAREWARE	85.90
TENNIS CUP II	**29.90**
THE 7TH GUEST OHNE VIDEO/IN CD BOX	69.90
THE GREATEST COMPILATION INKL. SHUTTLE, DUNE UND LURE OF TEMPTRESS DT. ANL.	79.90
TOP SELLERS · TOP SHAREWARE SAMMLUNG	29.90
TORNADO DT. ANL.	79.90
TRANSWORLD KOMPL DEUSCTH	**29.90**
TRAVEL MAGIC -USA NORDWESTEN-	69.90
ULTIMA 6 & WING COMMANDER 1	39.90
ULTIMA UNDERWORLD TEIL 1 & 2	89.90
ULTIMA UNDERWORLD/WING COMMANDER 2	109.90
VGA MAGIC	59.90
WING COMMANDER INCL. MISSION 1 & 2	59.90
WING COMMANDER 2 INCL. OPER 1 & 2/SPEECH	99.90
WILLY BEAMISH	44.90
WOLFPACK *	85.90
WRATH OF THE DEMON	39.90

Leerdisketten

3,5" 2DD NoName 10er	9.90
3,5" 2HD NoName 10er	19.90
5,25" 2DD Noame 10er	5.90
5,25" 2HD Noame 10er	12.90

Amiga CD 32 Neuheiten

ALFRED CHICKEN DT. ANL.	49.90
D-GENERATION DT. ANL.	49.90
MORPH DT. ANLEITUNG 65.90	
PINBALL FANTASIES DT. ANL.	69.90
SLEEPWALKER DT. ANLEITUNG	**79.90**
ZOOL DT. ANL.	54.90

Soundkarten / Zubehör

DISKBOX FÜR 80 STÜCK 3,5"/SCHLOSS	19.90
DISKBOX FÜR 100 STÜCK 5,25"/SCHLOSS	19.90
ELIMINATOR GAMECARD GRAVIS	69.90
JOYSTICK COMPETITION PRO DIGITAL/ANALOG	59.90
JOYSTICK COMPETITION MINI DIGITAL/ANALOG	59.90
JOYSTICK FLIGHT CONTROL THRUSTMAST	165.90
JOYSTICK GARVIS ANALOG PRO	79.90
JOYSTICK GARVIS .SCHWARZ-	69.90
JOYSTICK WEAPON CONTROL THRUSTMAST	165.90
JOYSTICKVERLÄNGERUNG 15-POLIG	24.90
MATSUSHITA DOUBLESPEED CD ROM LAUFWERK INTERN. BENÖTIGT SB 16	549.00
MAUSMATTE	6.90
MIDIBLASTER	389.90
RUDDER PEDALS THRUSTMASTER	219.90
SCREENBEAT AKTIVBOXEN/ALLE SOUNDK.	49.90
SILICON MAUS/SERIELL/3 TASTEN	45.90
SOUNDBLASTER 16 ASP DT HANDBUCH	379.90
SOUNDBLASTER 16 BSIC DT HANDBUCH	269.90
SOUNDBLASTER 2.0 DELUXE DT HANDBUCH	379.90
SOUNDBLASTER PRO DELUXE DT HANDBUCH	199.90
VIRTUAL PILOT -PROFESSIONELLER FLIGHT YOKE-	149.90
WAVEBLASTER -CREATIV-	359.90

Sega Mega Drive

MEGA CD 2 INKL. ROAD AVENGER DT. VERSION	549.90
MEGA DRIVE 2 BASE SET DT. VERSION	199.90
ALADIN DT. ANL.	99.90
ARIELLE, DIE MEERJUNGFRAU DT. ANL.	75.90
ASTERIX 2 DT. ANLEITUNG	**105.90**
BATTLEOADS DT. ANL.	89.90
BILL WALSH FOOTBALL DT. ANLEITUNG	**89.90**
BLADES OF RENEGANCE DT. ANLEITUNG	**89.90**
BUBSY BOBCAT DT. ANL.	79.90
CHAKAN DT. ANL.	89.90
DOUBLE CLUTCH	**89.90**
FLASHBACK DT. ANL.	99.90
GUNSTAR HEROES DT. ANL.	89.90
HAUNTING DT. ANLEITUNG *	**99.90**
HOCKEY 94 DT. ANLEITUNG	99.90
INTERNATIONAL SOCCER DT. ANL.	99.90
JAMES BOND 007 -THE DUELL- DT. ANL.	85.90
JUNGLE STRIKE	99.90
JURASSIC PARK DT. ANL.	99.90
L H X 2 DT. ANLEITUNG *	**89.90**
LOTUS TURBO CHALLENGE 2 DT. ANL.	99.90
MEGA LO MANIA DT. ANL.	85.90
MICKEY & DONALD DT. ANL.	75.90
MICRO MACHINES DT. ANL.	79.90
MIG 29 FIGHTER PILOT DT. ANL.	89.90
MORTAL COMBAT	109.90
RANGER X	**89.90**
SHINOBI 3 DT. ANL.	89.90
SNAKE RATTLE 'N ROLL DT. ANLEITUNG	**99.90**
SON OF CHUCK DT. ANLEITUNG	**99.90**
SONIC THE HEDGEDOG 2 DT. ANL.	79.90
STREETS OF RAGE 2 DT. ANL.	79.90
STREETFIGHTER 2 DT. ANL.	115.90
SUMMER CHALLENGE DT. ANL.	69.90
SUPERMAN DT. ANL.	89.90
SUPER KICK OFF DT. ANL.	89.90
TECHNO CLASH DT. ANL.	99.90
THUNDERFORCE 4 DT. ANL.	79.90
VIRTUAL PINBALL DT. ANL.	99.90
WARSPEED DT. ANL.	69.90
ZOOL DT. ANLEITUNG *	**89.90**

AMIGA

1869 HANDELSSIMULATIONEN KOMPL. DT. 1 MB	85.90
1990 - DIE 93ER EDITION-POLITSIMUL. KD 1 MB	34.90
ABANDONED PLACES TEIL 2 1 MB	65.90
ALIEN BREED 2 DT. ANL.	54.90
ALIENS 3 DT. ANLEITUNG	**59.90**
ALFRED CHICKEN DT. ANL.	49.90
ANSTOSS KOMPL. DT. 1 MB A500/PLUS/600/2000	69.90
ANSTOSS KOMPL. DT. NUR A 1200	69.90
A-TRAIN KOMPL. DT. 1 MB	79.90
A-TRAIN CONSTRUCTION SET KOMPL. DT. 1 MB	45.90
APOCALYPSE DT. ANL. 1 MB	49.90
AUFSCHWUNG OST KOMPL. DT. 1 MB *	65.90
BARDS TALE CONSTRUCTION KIT DT. ANL.	75.90
BATTLE ISLE DATA DISK NO. 2 DT. ANL	49.90
BATTLETEAM (BATTLEISLE & DATA) DT. 1 MB	69.90
BATTLETOADS DT. ANL. 1 MB *	59.90
BAZOOKA SUE KOMPL. DT. 1 MB *	79.90
BEAVERS DT. ANL.	65.90
BLASTER DT. ANL. 1 MB	49.90
BLOB DT. ANLEITUNG	**59.90**
BOBS BAD DAY DT. ANL.	59.90
BODY BLOWS DT. ANL. 1 MB	49.90
BODY BLOWS GALACTIC A 1200 DT. ANL.	**59.90**
BODY BLOWS GALACTIC DT. ANLEITUNG 1 MB *	55.90
BUNDESLIGA PROFESSIONAL 2 KD / 1 MB	69.90
BURNTIME KOMPL. DT. A500/A2000	69.90
BURNTIME NUR A1200 KOMPL. DT.	69.90
CAMPAIGN DT. ANL. 1 MB	65.90
CAMPAIGN DATA DISK KOMPL. DT. 1 MB	45.90
CHAMPIONSHIP MANAGER 93	54.90
CIVILISATION 1 MB KOMPL. DT.	79.90
COMBAT AIR CONTROL DT. ANL. 1 MB	65.90
COMBAT CLASSICS 2 INCL. PACIFIC ISLANDS/ SILENT SERVICE 2/F 19 STEALTH FIGHTER	**69.90**
CRYSTAL KINGDOM DIZZY	44.90
DAS SCHWARZE AUGE: DSK 1 MB KOMPL. DT.	79.90
DELUXE PAINT 4.0 AGA KOMPL. DT. 1 MB	199.90
DEEP CORE DT. ANL. 1 MB	49.90
DIE SIEDLER KOMPL.DT. 1 MB	**69.90**
DONK - THE SAMURAI DUCK - DT. ANL. 1 MB	49.90
DUNE 2 KOMPL. DT. 1 MB	59.90
EISHOCKEY MANAGER 1 MB KOMPL. DT.	75.90
EXELLENT GAMES INKL. POULOUS 2, JAMES POND, ARCHER MC LEANS POOL, SHUTTLE	69.90
ELITE 2 KOMPL. DT. 1 MB	59.90
ELYSIUM KOMPL. DT. 1 MB	59.90
EYE OF BEHOLDER 2 KOMPL. DT. 1 MB	85.90
F-117 A KNIGHTHAWK DT. ANL. 1 MB *	75.90
FLASH BACK KOMPL. DT. 1 MB	79.90
GLOBAL GLADIATORS DT. ANL. 1 MB	49.90
GOAL DINO DINIS (KICK OFF 3) DT. ANL. 1 MB	59.90
GOBLIINS 2 DT. ANL. 1 MB	65.90
HANNIBAL KOMPL. DT. 1 MB	75.90
HIRED GUNS DT. ANL.	65.90
HISTORY LINE 1914-1918 DT.	79.90
ISHAR 2 DT. ANL. 1 MB	54.90
JOE &MAC. CAVEMAN NINJA DT. ANL.	54.90

Amiga

JOHN MADDEN FOOTBALL DT. ANL.	59.90
JONATHAN 1 MB KOMPL. DT.	79.90
JURASSIC PARK DT. ANL. 1 MB	59.90
K 240 DT. ANL. 1 MB *	55.90
LEGACY OF SORASILS DT. ANL. 1 MB *	54.90
LEMMINGS 2 DT. ANL. 1 MB	69.90
LOST VIKINGS KOMPL. DT. 1 MB	75.90
LOTHAR MATTAEUS KOMPL. DT. 1 MB	65.90
MAGIC BOY DT. ANLEITUNG	**59.90**
MEAN ARENAS	**49.90**
MONKEY ISLANDS 2 KOMPL. DT. 1 MB	79.90
MORTAL COMBAT DT. ANL. 1 MB *	59.90
MORPH DT. ANL.	49.90
NICKY BOOM 2 DT. ANL.	65.90
ONE STEP BEYOND DT. ANL.	54.90
PANZER BATTLES 1 MB	59.90
PATRIZIER 1 MB KOMPL. DT.	79.90
PENTHOUSE -HOT NUMBERS- DT. ANL.	39.90
PENTHOUSE HOT NUMBERS DELUXE DT. ANL. 1 MB	59.90
PINBALL DREAMS DT. ANL.	59.90
PINBALL FANTASIES DT. ANL. 1 MB	59.90
PREMIERE MANAGER 2 DT. ANLEITUNG 1 MB	**49.90**
PRIME MOVER DT. ANL.	59.90
SIM ANT. KOMPL. DT. 1 MB	89.90
SIM LIFE KOMPL. DT. NUR A1200 ! ! !	89.90
SIM LIFE DT. ANL. A500/A2000	85.90
SIMON THE SORCERER KOMPL. DT. 1 MB *	75.90
SINK OR SWIM DT. ANL.	39.90
SOCCER KID DT. ANL.	65.90
SPACE HULK DT. ANL. 1 MB	65.90
SPORTS COLLECTION -STARBYTE- DT. ANL.	69.90
STARDUST DT. ANL. 1 MB *	39.90
STEIGENBERGER HOTELMAN KOMPL. DT.	54.90
STREETFIGHTER 2 DT. ANL.	59.90
SUPERFROG DT. ANL. 1 MB	49.90
SYNDICATE KOMPL. DT. 1 MB	65.90
T. F. X. - TACTICAL FIGHTER EXP.- A 1200 *	65.90
THEATRE OF DEATH DT. ANLEITUNG 1 MB	**59.90**
TORNADO DT. HANDBUCH 1 MB	65.90
TRANSARCTICA KOMPL. DT. 1 MB	59.90
TRAPS & TREASURS DT. ANL.	59.90
TRODDLERS DT. ANL.	65.90
TURRICAN 3 DT. ANL. 1 MB	49.90
URIDIUM II DT. ANL. 1 MB	49.90
WAR IN THE GULF KOMPL. DT. 1 MB	75.90
WHALES VOYAGE DT. ANL. 1 MB	75.90
WHEN TWO WORLDS WAR DT. ANLEITUNG 1 MB	**59.90**
WINTER OLYMPICS DT ANLEITUNG 1 MB *	**59.90**
WOODYS WORLD DT. ANL. 1 MB	39.90
WORLD LEGEND DT. ANL.	49.90
YO! JOE! DT. ANL.	59.90
ZOOL 2 A500/PLUS600/2000 DT. ANL. 1 MB *	54.90
ZOOL 2 NUR AMIGA 1200 *	54.90

Preishits Amiga

3D CONSTRUTION KIT 2.0 1 MB	39.90
688 ATTACK SUBMARINE	19.90
ADRENALYN DT. ANL.	19.90
AGONY -PSYGNOSIS-	29.90
ALIEN BREED SPECIAL EDITION 1 MB	29.90
AMNIOS	15.90
AQUAVENTURA 1 MB	29.90
ARMOUR GEDDON -PSYGNOSIS-	29.90
B 17 FLYING FORTRESS -MICROPROSE- 1 MB	**39.90**
BANE OF COSMIC FORGE -WIZARDRY 6- 1MB	29.90
BARDS TALE 3 DT. ANL	29.90
BATMAN THE MOVIE DT. ANL.	19.90
BATTLECHESS 2 DT. ANL.	29.90
BATTLEHAWKS 1942	29.90
BATTLESQUADRON DT. ANL.	19.90
BATTLETECH 1	24.90
BILLS TOMATO GAME DT. ANL.	29.90
BLACK GOLD KOMPL. DT. 1 MB	29.90
BSS JANE SEYMOUR	19.90
BUDOKHAN	29.90
CALIFORNIA GAMES 2	29.90
CARL LEWIS OLYMPIC CHALLENGE 1 MB	29.90
CAPTIVE DT. ANL.	19.90
CASTLES 1 MB KOMPL. DT.	34.90
CENTURION DEF. OF ROME DT. ANL.	29.90
CHAMPIONS OF KRYNIN	29.90
CHAOS ENGINE DT. ANL. 1 MB	39.90
CHAOS STRIKES BACK 1 MB	29.90
CHART ATTACK COMPLATION INCL. LOTUS 1/ VENUS/JAMES POND/GHOULS N GHOST	34.90
CHUCK ROCK 2 - SON OF CHUCK ROCK -	29.90
CHUCK YEAGERS 2.0 DT. ANL.	19.90
COVER GIRL STRIP POKER	29.90
COVERT ACTION -MICROPROSE- 1 MB	**29.90**
CREATURES DT. ANLEITUNG	19.90
CYCLES -MOTORRADRENNEN-	29.90
DEADLINE -INFOCOM-	15.90
DEATH KNIGHTS OF KRYNN KOMPL. DT. 1 MB	39.90
DELUXE STRIP POKER 2	29.90
DEUTEROS KOMPL. DT. 1 MB	29.90
DOGFIGHT -MICROPROSE- 1 MB	**39.90**
DOODLEBUG DT. ANL.	19.90
DREAM TEAM COMPILATION ICL. SIMPSONS/ WWF WRESTLING/TERMINATOR 2	39.90
DR. DOOMS REVENGE DT. ANL.	19.90
EMLYN HUGHES INT. SOCCER DT. ANL.	19.90
EYE OF BEHOLDER 1 KOMPL. DT. 1 MB	39.90
FACE OFF ICEHOCKEY	24.90
FATE -GATES OF DAWN - KOMPL. DT. 1 MB	39.90
F 15 STRIKE EAGLE 2 1 MB	29.90
F 17 CHALLENGE DT. ANL.	29.90
F 19 STEALTH FIGHTER DT. KURZANLEITUNG	35.90
FIRST SAMURAI DT. ANL.	29.90
FISTFIGHTER	24.90
FOOTBALL CRAZY COLLECTION INCL. KICK OFF 2/ FINAL WHISTLER/PLAYERMANAGER	34.90
FORMULA ONE GRAND PRIX -MICROPROSE- 1 MB	34.90
FUTURE WARS - TIME TRAVELLER -	29.90
GEM "X"	29.90
GOLF -MICROPROSE- 1 MB	29.90
GRAND PRIX CIRCUIT - ACCOLADE-	24.90

Preishits Amiga

GUNBOAT - ACCOLADE- 1 MB	29.90
GUNSHIP 2000 -MICROPROSE- 1 MB	**39.90**
HÄGAR -THE HORRIBLE-	24.90
HARD NOVA	29.90
HARPOON 1.21 DT. ANL. 1 MB	29.90
HERO QUEST INCL. RETURN OF WITCHLORD	**19.90**
HILL STREET BLUES	29.90
HONDA R V F DT. ANL.	29.90
HUMANS 1 MB	29.90
HUMANS JURASSIC LEVELS STAND ALONE VERS	29.90
INDIANA JONES 3 ADV KOMPL. DT.	35.90
INDIANAPOLIS 500	**29.90**
INVEST KOMPL. DT. 1 MB	19.90
ISHAR KOMPL. DT.	29.90
IT CAME FROM THE DESSERT INCL. ANTHEADS	39.90
JAGUAR XJ 220 DT. ANL.	29.90
KGB DT. ANL. 1 MB	39.90
KICK OFF 2	19.90
LEANDER -PSYGNOSIS-	29.90
LEGEND OF FAERGHAIL KOMPL. DT. 1 MB	39.90
LEGEND OF KYRANDIA KOMPL. DT. 1 MB	39.90
LOOM -LUCASFILM- 1 MB	29.90
LOST DUTCHMAN MINE	19.90
LOTUS TURBO CHALLENGE 2	19.90
LOTUS TURBO CHALLENGE 3 1 MB	29.90
LURE OF TEMPTRESS KOMPL. DT. 1 MB	29.90
M1 TANK PLATOON DT. KURZNLEITUNG 1 MB	34.90
MAD TV KOMPL. DT. 1 MB	39.90
MANCHESTER UNITED EUROPE	29.90
MANIAC MANSION	29.90
MC DONALD ISLAND	19.90
MEGATRAVELLER KOMPL. DT. 1 MB	29.90
MEGATRAVELLER 2 KOMPL. DT. 1 MB	29.90
MICROPROSE SOCCER DT. ANL.	29.90
NIGEL MANSELL RACING DT. ANL. 1 MB	19.90
OBITUS 1 MB	29.90
OPERATION STEALTH 1 MB	34.90
PACIFIC ISLANDS - TEAM YANKEE II - 1 MB	29.90
PANZA KICK BOXING DT. ANL.	29.90
PARASOL STARS -RAINBOW ISLANDS 2 DT. ANL.	24.90
PICTIONARY	29.90
PINBALL MAGIC DT. ANL.	29.90
PIRATES ! DT. ANL. 1 MB	29.90
POOL OF DARKNESS	29.90
POPULOUS INCL. PROMISED LANDS	29.90
POPULOUS 2 DT. ANL.	34.90
P.P. HAMMER DT. ANL.	19.90
PREMIERE MANAGER 1 MB	29.90
PRINCE OF PERSIA	29.90
PUSH OVER	29.90
QWAK DT. ANL.	29.90
R-TYPE 2	19.90
REACH FOR THE SKIES DT. ANLEITUNG 1 MB	34.90
RICK DANGEROUS 2 DT. ANL.	29.90
RINGS OF MEDUSA KOMPL. DT. 1 MB	19.90
ROBOCOP 3 KOMPL. DT. 1 MB	29.90
ROBOSPORTS 1 MB	29.90
ROCKET RANGER/TV SPORTS FOOTBALL	29.90
SECRET OF MONKEY ISLANDS 1 KOMPL. DT. 1 MB	39.90
SECRET OF SILVER BLADES	29.90
SENSIBLE SOCCER 92/93 DT. ANL. 1 MB	34.90
SHUTTLE 1 MB	29.90
SILKWORM	19.90
SIMPSONS DT. ANL	19.90
SPACE CRUSADE 1 MB	29.90
SPACE QUEST 4 DT. ANL. 1 MB -SIERRA-	39.90
SPECIAL FORCES -MICROPROSE- 1 MB	34.90
STARBYTE SUPERSOCCER KOMPL. DT. 1 MB	19.90
STELLAR 7 - SIERRA-	29.90
STRIKE FLEET	29.90
SUPER HANG ON	24.90
SUPER MONACO GRAND PRIX	29.90
SUPER SPACE INVADERS	24.90
TEAM YANKEE DT. ANL. 1 MB PANZERSIM	29.90
TEARAWAY THOMAS	29.90
TENNIS CUP II	24.90
TERMINATOR 2	19.90
THE PLAGUE DT. ANL.	15.90
THUNDERHAWK AH 73 M DT. ANL. 1 MB	29.90
TITUS THE FOX	24.90
TRANSWORLD KOMPL. DT. 1 MB	19.90
TROLLS	29.90
TURRICAN 2 DT. ANL.	24.90
TV SPORTS BOXING DT. ANL.	29.90
UTOPIA INCL. NEW WORLDS	29.90
VIRGIN COMPILATION INCL. DUNE 1/FLOOR 13	
LURE OF TEMPTRESS/GHOSTBUSTERS 2 DT. VERS.	**29.90**
VROOM INCL. VROOM DATA DISK DT. ANL.	29.90
WATERLOO DT. ANL.	19.90
WAXWORKS -ACCOLADE- KOMPL. DT. 1 MB	29.90
WING COMMANDER 1 1 MB	29.90
WIZ KID	29.90
WOLFCHILD 1 MB DT. ANL.	29.90
WWF WRESTLEMANIA WRESTLING	24.90
ZAK MCKRACKEN	29.90
ZOOL 1 MB DT. ANLEITUNG	29.90
ZYCONIX DT. ANL.	19.90

Abgabe nur solange Vorrat reicht

Amiga Zubehör

AMIGA ACTION REPLAY 3 A 500	199.00
AMIGA ACTION REPLAY 3 A 2000	219.00
AMIGA MOUSE	49.90
DISKBOX FÜR 80 X 3,5" DISKS	19.90
ELECTR. BOOTSELECTOR DFÜ-DF 3	39.90
EXTERNES LAUFWERK 3,5"	119.90
GRAVIS GAME PAD	39.90
INTERNES LAUFWERK A 500 3,5"	159.90
JOYSTICK COMPETITION PRO 5000	29.90
JOYSTICK COMPETITION PRO MINI	29.90
JOYSTICK COMPETITION PRO STAR	39.90
JOYSTICK COMPETITION PRO STAR MINI	34.90
MOUSEMATTE	6.90
ROM/ROM PLATINE KICK 2.0/1.3 A 500	99.90
SPEICHERERWEITERUNG AUF 1 MB	59.90
X-COPY PROFESSIONAL TOOLS INCL. HARDWARE	74.90

* = Bei Drucklegung noch nicht lieferbar – Irrtum vorbehalten / Liste gegen frankierten Rückumschlag.
Bitte Computertyp angeben. / Versandkosten: Nachnahme plus DM 9.00
Vorkasse im Inland nur per Euroscheck plus DM 8.00
Ausland: Nur Vorkasse gegen Euroscheck + DM 20.00 Versand

BEI SOFTWARE AB DM 200,- BESTELLWERT NUR IM INLAND VERSANDKOSTENFREI

HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT

Spieleszene kümmern – das war immer so, und das wird auch in Zukunft so bleiben.

sz)

Erwachsene unter sich

Moin, Moin, liebe S(ch)portsfreunde!!! BRAVO, Peter!!! Endlich hat es mal einer gesagt (Editorial ASM 10/93): Warum nicht mal ein Kind sein? Das versuche ich einigen Leuten (den "Erwachsenen", von denen ich seit einigen Jahren selbst einer bin, aber keine Lust darauf habe) schon länger beizubringen. Doch wenn ich nachts um halb zwölf die Anlage aufdrehe, um noch mal meine F-16 zu bestücken und ein, zwei Runden zu drehen, oder wenn Opa Tentacle vergeblich versucht, die Verrückten Bernhard, Hoagie und Laverne zu verkleinern (*ding ding* – lach, brüll!!), ernte ich von meinem meist kurze Zeit später im Büro erscheinenden Vater nur mißbilligende Blicke: "Wann wirst du endlich erwachsen?" Dann denke ich mir immer, daß nicht erwachsen sein eigentlich eine Art erholsamer Kurzurlaub ist....

Das Erwachsensein gehört zum Beruf eines jeden Menschen ab 21, man muß mit Vernunft, überlegt handeln etc. (ich will das jetzt nicht genau definieren, das würde zu weit gehen), aber die meisten Menschen können sich spätestens ab dem 30. Lebensjahr nicht mehr mit Problemen und der Gedankenwelt von Jugendlichen und Kindern auseinandersetzen, nichts mehr damit anfangen. Statt dessen wundert es die "Erwachsenen", wenn man (Schüler, Student oder Berufsanfänger) sich aufgrund mangelnder Möglichkeiten, die Freizeit zu gestalten, die zudem noch spärlich ausfällt und dann noch zu den unglücklichsten Zeiten vorhanden ist, den abgelaufenen Tag mit ein, zwei Stunden Computerspielen ausfüllt und ein, bestenfalls zweimal pro Woche zum Sport geht. Meiner Meinung nach ist ein Computer ein perfektes Medium, der nicht schon wieder hohes geistiges Niveau fordert, wie z.B. ein "pädagogisch wertvolles" Buch (Blödsinn). Ein Computer ist ein Medium unserer Gesellschaft, das einem Faszination vermittelt,

– jemandem Befehle zu geben, der sie dann prompt ausführt (wenn die Befehle logisch sind);

– jemanden kommandieren zu können;

– im Dienst einer befolgten Sache legitim Macht auszuüben und mit ihr umzugehen lernen;

– auf dem Bildschirm durch sichtbare Kontrollen Dauerbestätigungen zu haben, um die an einem Tag frustrierenden Erlebnisse schneller verarbeiten zu können (das Schwierige ist natürlich, Traum und Wirklichkeit zu unterscheiden)....

Ob man nun einfach konfiguriert, einen Brief schreibt, Grafiken entwickelt, programmiert, orientierte Programme betreibt (simpler ausgedrückt: COMPUTERSPIELT): Es macht Spaß!!! Die von den Erwachsenen oft so hochgespielte Gewalt bei Jugendlichen kommt bestimmt nicht von Computerspielen (der kleine Nachbarsjunge rennt schließlich auch nicht mit einer M16 durch die Stadt und ballert auf alles, was nach Hakenkreuz oder Aliens aussieht)....

Was ich mit dem ganzen Gesabbel klarstellen wollte, ist schon mit einem Satz gesagt/geschrieben:

Leser des ASMs, nehmt Euch ruhig pro Tag eine Stunde Zeit, um ein bißchen "nutzloses" Zeug, wie eben das Computerspielen, zu treiben, um den Alltag mal zur Seite zu schieben, sich vom Schulstreß o.ä. zu befreien, und kauft weiterhin den Aktuellen Software Markt, damit Ihr ja nicht die "pädagogisch wertvollen" Programme kauft, sondern die, die Euch Spaß machen!!!

Balboa bzw. Rakete aus Welliehausen bei Hameln

(Anm. d. Red.: Freut mich, daß ich mit meinem Edi in der 10/93 Deinen Nerv getroffen habe. Auch andere Leser haben mir geschrieben, daß es ihnen streckenweise schwer auf den selbigen geht, immer angepaßt sein und und unter Druck stehen zu müssen. Bevor die Computerindustrie den Managern mit Schlips und weißem Kragen in die Hände fiel, war sie ein Tummelfeld von genialen Bastlern, die ihren persönlichen Träumen (wie im Fall des ersten Apple) mit Flußdiagramm und Lötkolben beim gemeinsamen Tüfteln mit Freunden in der heimischen Garage auf die Spur kamen.

Heute merkt man dem "Gebrauchsgegenstand" Computer nur noch wenig von der früheren Faszination an. Ich finde, daß man die tollen Erfahrungen, die Du beschreibst, vielleicht noch eher mit einem alten Basic-Computerchen Marke "31024 Bytes free, OK" machen kann als mit Windows-gestylten, Megabyteprotzenden High-End-PCs von heute, deren Innenleben ohnehin kaum ein User mehr durchblickt.

sz

Hey, Peter, darf ich auch ein bißchen dazu sabbeln? Hört auf diesen Mann. Der sollte doch glatt Bundespräsident werden. Die Message ist klar: Macht was Ihr wollt, gebt einen Dreck auf das, was andere sagen, Hauptsache Ihr habt EUREN Fun. Übrigens, Balboa: Versuch mal 'ne Session F-15 III mit der "March ör Die" von Motörhead (volles 120-db-Programm) und 'nem Six-Pack Billig-Bier (Stichwort: Aldis Rache). Dann kannst Du die FX vergessen.

cus)

Nachruf

Hallo Ihr Sterblichen! Mein Name ist Duncan McLeod. Ich wurde vor 16 Jahren in den schottischen Highlands geboren. Ich finde diese Zeitung Scheieiei, und ich bin nicht allein!!! (*Anm. d. Red.: Stimmt, Du klingst, als stündest Du neben Dir. – sz*). Al-







Schon geschnallt, Leute ? Hier geht's um den Preis !

EUROGAMES

64 | AM | ST | PC | CD | Mac | Cards&Sticks

APPLE Mac | % | VIDEO GAMES

... aber immer mit Ihren 7 BonusPunkten !

Jedes Computer-Spiel, das wir Ihnen liefern, erhöht sofort Ihr Kunden-Konto um jeweils **1** FuntasticTreuePunkt ! Freundschafts-Werbung bringt **2** Punkte ! Bei erreichten **7+**Punkten gibts für Sie tolle FreiSpiele als Treue-Prämien.

Das hier ist nur ein Auszug *****)** aller Spiele für Ihr System. **FUNTASTIC** liefert Ihnen alles, was international zu haben ist: **Wir sind der Spiele-Händler mit dem größten Sortiment.** Game nicht gefunden? **Anrufen! Alle Neuheiten** versenden wir mit als **1. Versand-Händler. Rechtzeitig vorbestellen** !

Disketten für Systeme: ▼ ▼
Preise in DM .... **AM PC**

	AM	PC
Gravis UltraSoundCard		290
Gravis Analog PRO Stick		86
Gravis GamePad	43	48
Thrustmaster FlyStick.		119
GameBlaster VGA on TV		252

Spiel	AM	PC
! Mindest - Bestellwert !	**40**	**40**
1869 - Der Reeder	72	86
20 Lost Treasures 1	96	92
4 Crystals Of Trazere	103	76
7 Cities Of Gold 2	n	65
7th Sword Of Mentor	65	76
A-Train 3D	68	74
A.G.E. 3D Adv.Gal.Emp.	68	80
Access Denied 3D	n	101
Aces Of Pacific & Data 1	n	84
Aces Over Europe	n	91
African Trail Simulation	n	36
Air Bucks 1.2 (New)	58	72
Air Force Commander	58	62
Airbus A320 USA Edition	65	84
Aircraft Company Simul.	72	n
Akira	72	n
Alfred Chicken	49	n
Alien 3	58	80
Alien Breed 2	49	n
Allo Allo	65	65
Ambermoon (Amberst. 2)	86	86
Ambush At Sorinor	n	84
American Gladiators	49	55
Anstoss !	72	72
Apokalypse	49	96
Arborea - Inner Santum	86	86
Archon Ultra	n	86
Armada Navy Strat.Battles	n	58
Armored Fist	n	94
Ashes Of Empire	36	36
ATAC Adv.Tact.AirComm.	72	88
Aufschwung Ost	65	72
Avenger A-10 FS	n	79
B. A. T. 2	72	92
Barcode-Battler	120	120
Batman Returns	86	92
Battle Isle 93	72	86
Battletoads	58	65
Bazooka Sue	86	86
Beano	58	65
Beneath A Steel Sky	65	76
Betrayal At Krondor	n	84
Black Crypt	55	83
Blast !	72	80
Blob	58	n
Bloodnet	n	100
Blue Force - Cop J. Ryan	n	79
Bobs Bad Day	49	n
Body Blows 1	50	55
Brian The Lion	72	n
Brutal Sports Football	65	76
Bubba - Stix	65	65
Bundesliga Manager 3.0 !	79	86
Burn Time	72	86
Campaign 2	86	86
Cannon Fodder	65	n
Capitol Hill	n	86
Captive 2 - Liberation	65	86
Carrier Strike South Pac.	84	74
Carriers At War 2 Asia	n	94
Cash	72	86
Caveworld	n	91
Challenge 5 Realms	n	106
Championship Man. 93	49	67
Chaos Engine	49	80
Chartbreaker	72	86
Chuck Rock 2 jr	49	n
Civilization	79	92
Clash Of Steel	n	74
Claws	50	n
Clayfighter	n	80
Cliffhanger	72	86
Cobra Mission XXX	n	96
CodeCracker	n	36
Comanche Maxim.Copter	n	94
Combat Air Patrol	65	n
Companions Of Xanth	n	103
Conquered Kingdoms	n	79
Conquest Of Japan	89	95
Continuum	79	83
Cool World	36	48
Cosmic Spacehead	58	65
Crazy Cars 3	49	55
Crazy Sports Football	65	79
Creepers	65	82
Curse Of Enchantia 1	62	62
Cyber Empire (SSI)	89	79
CyberRace	n	86
D-Day	94	65
Daemonsgate - Dorovan	74	86
Dandy	58	65
Danger Zone FS	n	72
Dark Legions	68	76
Dark Seed 1	74	36
Dark Sun - Shatt. Lands	n	72
Dark World	76	86
Darklands - Heroic Ad.	95	94
Darkmere	79	94
Das schwarze Auge 2	82	91
Daughter Of Serpents	72	77
Der Clou - M. Stuvysent	65	72
Der Patrizier	72	91
Die Siedler	80	88
Diplomacy	48	64
Disaster Strikes	65	76
Disposable Hero	58	n
DM2: Legend Of Skullk.	n	103
Doc Malone	65	65
DogEatDog World	83	82
DogFight FS Aerial W.	67	92
Dominium	58	72
Double Dragon 3	53	58
Dracula (Bram Stoker)	79	83
Dragon Strike	n	48
Dragons Lair 3	68	76
Dragonsphere	n	94
Dream Team Compilat.	52	58
Drift RPG	76	76
Dune 2 (Battle Arrakis)	50	62
Dungeon & Drags Hack	n	86
Dynablaster	53	60
EcoQuest 2 Rainforest	n	62
Eishockey Manager	79	86
Elder Scrolls	n	72
Elfmania	68	n
Elisabeth I.	72	86
Elite 2 - High Frontier	88	88
Elvira 2 - Jaws	62	60
Empire DeLuxe (WIN)	n	72
Entity	65	72
Eric The Unready	n	62
Evasive Action FS	n	94
Eye Of Beholder 3	n	86
F-14/18 C.A.P.	64	n
F. Pharkas Pharmacist	n	72
F.A. Premier Leag. Footb.	80	86
F1 World Championship	79	94
F117A Nighthawk	91	106
F15 Strike Eagle 3	79	92
Falcon v3.0 Data Mig-29	n	54
Fatal Strokes	72	79
Fealty - Vietnam Sim.	n	94
Fields Of Glory	86	94
Fighting For Rome	n	79
Final Conflict	65	72
Fire & Ice	49	55
Flashback	65	72
Flight Of Amazon Queen	79	86
Flight Simulator Toolkit	n	86
FM3 Football Manager 3	72	86
Forgotten Castles	n	95
Freelancer	n	86
FS 5 FlightSimulator (MS)	n	86
G. Taylors Socc. Ch.	55	72
Gabriel Knight - New Orl.	n	100
Gates Of Dawn - Fate	41	41
Gateway 2 - Homeworld	n	65
Gear Works SuperPuzzle	66	66
Genesia	72	79
Global Gladiators	50	n
Globdule - Splatform	65	n
Gnome Alone	60	72
Goblins 3	72	86
Grand Prix F1 (Micropr)	79	84
Grandest Fleet	n	94
Great War 14-18 (SSI)	n	103
Greens Golf (D.Leadbett.)	n	60
Gulp - Fishings	86	86
Gunship 2000	72	92
Hand Of Saint James	68	68
Hannibal	72	86
Harpoon Sign.Edit.	119	132
Harrier Assault AVn8B	62	74
Hattrick Fußball Sim.	72	79
Heart Of Darkness	68	76
Heimdall 2	72	86
Heirs To The Throne	n	86
Heroes Of 357th FS	n	70
Hexuma 2 Dämmer.	86	91
High Command 39-45	n	101
Hired Guns	65	70
Hole In One Golf	68	68
Hot Hatches n Burn.Rubb.	72	79
HotelManager Steigenb.	50	58
Humans 2 Jurassic	58	68
Inca 2 - Adventure	n	96
Incredible Toons	n	95
Indiana Jones 4 Fate	86	94
Indy Car Racing	n	86
Inferno - Epic 2	72	80
Inindo - Way Of Ninja	n	95
Innocent - Until Caught	76	86
Ishar 2: Messeng. Doom	58	65
Jack The Ripper	86	86
Jagannath - Eng. Of Destr.	n	96
Jonathan	86	86
Jurassic Park	58	72
K240 (Utopia 2)	58	n
Kick Off 3 - Goal !	53	60
KingMaker - War Of Roses	79	91
Kingdom Of Germany	65	65
Kings Of Adventure	72	86
Kings Quest 6	84	84
Kings Ransom	79	86
Knightmare	36	76
Knights Of The Sky	32	32
Kolumbus	76	86
Koshan Conspiracy	79	79
Kronolog Adventure	n	94
KTM Motocross	58	68
Kyrandia 2 Asp. Zanthia	80	86
Labyrinth Of Time	n	108
Lamborghini Am. Chall.	72	n
Lands Of Lore	n	72
Larry 6	n	96
Last Action Hero	72	86
Legacy (Haunted)	86	92
Legacy Of Necromancer	72	86
Legend Of Cranoq	n	86
Lemmings 2 Tribes !	65	82
Liberty or Death	n	82
Links 386 Pro (Golf)	n	92
Lionheart	58	79
Litil Divil - Mad Mo	68	72
Lollypop	65	79
Lost Vikings	55	62
Lothar Matthäus Fußball	65	72
Lotus Esprit Fin.Chall. 3	49	66
Lunar Rescue (Odyssey)	90	83
M - Monsoon Kidn.	95	113
M. Jordan Flight Basketb.	n	94
Mad TV 2	72	86
Maelstrom Adventure	79	84
Magic Boys	58	58
Management Soccer	72	86
Manchester Utd.Pr.Leag.	79	79
Maniac Mansion 2	n	94
Master Of Orion	n	79
Mean Arenas	58	n
Mech Warrior 2	n	115
MegaTraveller 2 Ancients	43	74
Metal & Lace - RoboBabes	n	72
Metamorphosis	65	72
Micro Machines	58	58
Midnight Sun SSI	80	86
Might & Magic 5 (DoX)	n	94
Morph	49	65
Mortal Kombat	65	79
Motörhead	36	76
Myra - The Legend	65	62
Napoleonics 3 x Strat.	64	72
NasCar Challenge	86	86
Nat. Lampoon Chessm.	n	103
NFL Coaches Club Footb.	n	84
NHL Icehockey	n	82
Nicky Boom 2 J&R	65	58
N. Mansell Wld.Champ.	48	65
Nippon Safes Inc.	55	65
Noddys Playtime 2	65	65
Odyssey - T. F. X. FS	76	86
One Step Beyond	36	36
Oscar	58	58
Out Of This World	90	95
Outpost	n	106
Overdrive	50	n
Overlord	90	72
Pacific Theater Oper.	n	96
Pandemonium	68	76
Pax Imperia	n	92
Penthouse DeLuxe	65	72
Perfect General 2	n	94
PGA Plus (Golf & Cours.)	62	70
Pinball Dreams	55	72
Pinball Dynamix (WIN)	n	67
Pirates 2 Gold	79	79
Police Quest 4	n	100
Pool Archer McLean	49	65
Populous 2	54	94
Prehistorik 2: Return H.	60	68
Premier Manager 2 FM	50	72
Prime Mover BikeSim.	55	n
Prince Of Persia 2	n	72
Privateer - Trade Commd.	n	89
Prophecy Of Shadow	n	36
Protostar - War Of Front.	n	86
Push Over	49	60
Quarter Pole - Turf	72	79
Rags To Riches Wall St.	n	79
Railroad Tycoon	36	36
Rally - World Champions	72	79
Rampart	53	64
Ravenloft (AD&D)	n	95
Realm Of Darkness	65	72
Realms - Wargame	n	62
Rebel Racer	n	58
Red Baron WW1 FS	76	84
Red Crystal - 7 Secr. Life	n	86
Return Of The Phantom	82	82
Reunion - SpaceStrat	65	79
Riftwar Leg. Saga (BaK)	n	100
Ringworld - Rev. Of Patri.	n	74
Risky Woods	55	55
Rocketeer	80	64
Rollerblade Racer	n	72
Rome -AD92	65	70
Rookies	80	80
Rules Of Engagement 2	65	86
Ryder Cup Golf	65	79
S.A.S. Spec.Air Service	68	n
S.U.B. v1 SubMarine	79	79
Sam and Max - Bigfoot	n	79
Schatz im Silbersee	78	89
Scout ShootEmUp Tank	n	84
Screams In Dark	n	86
Seal Team	n	82
Secret Monkey Island 2	86	86
Second Samurai	72	n
Secret Code Cypher	n	90
Secret Mission (Agent)	65	76
Secret Of 7th Labyrinth	n	98
Sensible Soccer 1 92/93	49	60
Sensible World Of Socc.	68	79
Shadow Of Comet	n	94
Shadow Of Yserbius 1	n	86
ShadowCaster RPG	n	86
Sherl. Holmes 1 Lost F.	n	95
Siege 2 - Ambush	n	86
SimBody	100	100
SimCity & Populous	55	62
SimCity 2000	n	110
Simon The Sorcerer	72	94
Sink or Swim	50	65
Sleepwalker	49	55
Solitaires Journey 105x	79	79
Space Hulk - Warh.4000	67	86
Space Kids	n	91
Space Quest 5	86	86
Space Shuttle Simulator	55	86
Spaceward Ho ! (WIN)	n	86
Spectre 3D Tank	n	95
SpeedRacer Challenge	n	95
Spellcast. 301 Spring B.	n	62
Spelljammer AD&D	80	36
Spoils Of War	86	86
Sports Collect. Starbyte	60	72
SSN-21 Seawolf	n	95
St. Thomas	72	86
Star Trek 5 25th Ann.	58	83
Star Trek 6 Next Gen. !	n	90
Starlord	91	91
Starship Univ. Command	n	100
Steel Empire	64	70
Stellar Conflicts FS	n	86
Stellar Emperor	n	96
Stone Keep	n	103
Strategy Coll. Starbyte	65	72
Streetfighter 2	58	65
Strike Commander	n	94
Strike Squad RPG	n	86
Strip Poker 3	n	67
Stronghold AD&D (SSI)	n	65
Stunt Island Creator	86	79
Suburban Commando	58	58
SubWar 2050	91	91
Sukija	86	101
Super Space Invaders	25	49
Super Sports Ch. 10 Sp.	72	68
Superfighter Compilat.	49	n
Superleague Manager	65	72
SuperSoccer Starbyte	24	24
Surf Ninjas	58	65
Suzerian	76	76
Syndicate	65	86
Taskforce: 1942 Navy	86	92
Tearaway Thomas	65	n
Terminator 2029 A.D.	n	74
Terror Of The Deep	79	79
The Blue & The Gray	65	79
Theatre Of Death	72	n
Thunder Burner	50	65
Tiny Skweeks	65	72
Tom Landry Footb. v2.0	n	67
Tornado (CombPilot2)	72	79
Track Suit Manager 94	65	n
TransArctica	55	58
Traps & Treasures	60	76
Turrican 3	65	n
Two Towers LoR2	79	70
U-96 Submarine	80	n
Ugh !	58	62
Ultima 7, T. 2 Serp.Isle	n	101
Ultima 8 - Pagan	n	94
Ultima Trilogy 2: 4&5&6	n	79
Ultima: Underworld 1	n	94
Ultima: Underworld 2	n	94
Uncharted Waters	n	106
Universal Monsters	49	n
Universal Soldier	n	89
Uridium 2	58	n
V For Victory 4 (Gold)	n	74
V-10 F1 FlySim	n	86
Valhalla	65	62
Veil Of Darkness	72	86
W. Gretzky 3 Iceh	n	82
Wacky Funsters Too	n	92
War In Gulf - T.Y.3	60	60
Warlords 2 (SSG)	n	84
Warriors Of Darkness	61	70
Waynes World	n	64
Ween - The Prophecy	55	79
Whales Voyage	65	72
When Two Worlds War	55	70
Wilson Pro Staff Golf	n	64
Wing Commander 1	29	34
Wing Co. 2&SpeechP.	n	70
Wizardry 7 Crusaders	86	91
Wizardry Trilogy: 1&2&3	n	84
Wizardry 8	n	103
Wizards	72	86
Worlds Of Legend	49	49
WW I: History Line 14-18	86	86
WWF Wrestle 2 Euro	49	55
X-Wings 2 FS TieFighter	n	94
XenoBots	n	79
Yo ! Joe !	65	65
Zak McKracken	30	24
Zeppelin - Giant Of Sky	72	79
Zool 2	50	65
Zork 6 - Return To Zork	n	94

★★★ CDs PC ★★★

7th Guest	76
Aegis - Guardian Of Fleet	120
B-17 & Silent Service 2	86
Beauty & The Beast	55
Betrayal At Krondor	92
Beyond Wall Of Stars	74
Blue Force - Cop Jake Ryan	72
Chaos Continuum	144
Cute N Cuddlies	92
Dead Zone jr - SciFi RPG	120
Doom	120
Dracula Unl.	94
Eye Of Beholder 1, 2 & 3	94
Fantasy Fiefdom	120
FS ATP & Sc.USA East/West	144
GamePower 400 Games	72
Games 1993 - 6.000 Files	74
GigaGames 1000s Games !	67
Hawaii High Mystery Tiki	120
History Line WWi 14-18	65
Iron Helix	144
Jutland - Steel & Iron	115
Labyrinth Of Time - Minos	74
Mad Dog McCree	76
Maniac Mansion 2 - Tentacle	84
MicroCosm	91
Oceans Below	86
Pacific Strike (SC2)	120
Rebel Aussault - Star Wars	94
Secr. Weap. Of LW & 4 Plane	70
Sherlock Holmes 3	94
Terror Of The Deep	79
Under A Killing Moon	106
Who killed Sam Ruppert	83
Wolfpack Submarine	86
Adults only ! XXX-rated !	
Adv. Seymor Butt (Movie)	113
Anabelles Dream	168
Deep Throat - Adult Entert.	66
Hidden Obsessions (Movie)	96
Legends Of Porn 2 (QT)	79
Things Change 1stTime	92
Visual Fantasies 2	146
Wicked - Terry Weigel QT	106
Wild Women	48

100% PURE FUN !

Dazu jede Menge starke
% NICE % PRICE % HITS %
Die finden Sie **alle** in unseren aktuellen, kompl. SpielWare-Listen:
Anfordern ! Diese 1.- lohnt sich !

%S%U%P%E%R%

	AM	PC
688 Attack Submarine	34	31
Abandoned Places 1	36	n
Aces Of Great War	36	n
Arnie 2	28	28
Battle Squadron	28	n
Battlehawks 1942 FS	36	34
Black Gold	24	24
Centurion - Def. Of Rome	29	29
Chart Attack	36	n
Demon Blue	30	36
Dragons Of Flame	24	24
Face Off Eishockey	31	n
Flight Of The Intruder	24	36
Grand Monster Slam	24	24
Heroes Of Lance	24	24
Hunt Red October	29	36
Immortal	31	36
Imperium 2020	n	43
Jack Nicklaus Golf	36	36
Legend Of Kyrandia 1	36	41
Loom	36	36
M1 Tank Platoon	38	38
MegaBox	36	36
Mig-29 FS	34	36
North & South	29	26
Penthouse Hot Numbers	36	36
Prince Of Persia 1	36	n
Race Driving (HardDr2)	36	36
Shadowlands	n	26
Space Rogue	36	n
Sports Best	43	43
Storm Master - Eolia	29	29
Teen. Mutant Ninja 2	36	n
Terminator 2	34	29
Turrican 2	24	n
TV Sports Baseball	31	41

★★★ Disks MAC ★★★

8 Ball Deluxe Flipper	82
AD&D Unltd.Adv. ConstKit	86
Crusaders Dk. Sava. (Wiz7)	95
Dark Seed (H. Gyger)	96
F/A 18 Hornet FlySim	118
Greg Lemonds Bycicle	101
Harpoon 2 !	101
Indiana Jones 4 Adventure	79
Railroad Tycoon	79
Secret Monkey Island 2	79
Spectre Supreme	92
V For Victory 4 (Gold)	76

★★★ CDs MAC ★★★

7th Guest	120
Hell Cab	151
Iron Helix	132
Journeyman Project	144
Magic Death	84
Sherlock Holmes 3	115
Spaceship Warlock 1	139
Digit. Dancing (Movie) XXX	106
Night Trips - T. Welles XXX	115

Starke Ware aus Deutschland für:
★ SEGAMEGA ★
★ GAMEBOY ★
★ SUPER NES ★
Einfach anrufen und fragen !

Cool kalkuliert ?
Vielen Dank
für Ihre Bestellungen

FUNTASTIC ComputerWare

A · CH · I · NL · B · L · F

1. **Totale Auswahl aus Europa & USA !**
2. **Jeder Preis ist o.k., ohne Lockvögel !**
3. **Der Unser-Kunde-ist-König-Service !**

Wir sind da: Mo - Fr 10-12.30 - 14-17, Fr. bis 15.00, 24h-Bestell-Maschine abends & Sa-So.

Wir beliefern Sie täglich, so schnell es geht: immer per Post und per Nachnahme (+DM 11.-).

Servus Austria, Gruezi Schwyz, Ciao Italia:
Wir versenden jeden Tag auch ins Ausland: (immer **abzüglich 15%** dts.St., + NN-Versandk. **oder** (der wesentlich billigere Weg) per Post-**Bar**anweisg. + **nur 16.-** Versandk.) Viele Versender berechnen die **15%** dts. Steuer - **Wir nicht** ! **Rechnen Sie doch mal nach** !

FUNTASTIC ComputerWare:
EuroGames GmbH
Postbox 14 02 09
Müllerstr. 44 (nur Versand)
D-80452 München

Telefon (089) 260 95 93
Fax (089) 268 138

Die besten ComputerSpiele.
Fachhändler seit 1985.





FUNTASTIC hat alle neuen Games,
die in den Zeitschriften neu vorgestellt, getestet und bewertet werden. Dazu natürlich auch alle anderen aktuellen, lieferbaren Spiele.

Einige Games in dieser Anzeige sind von den Herstellern bereits für die nächsten Wochen, bzw. Monate angekündigt. Jetzt schon reservieren !
Sie wissen doch: Was jeder will, reicht oft nicht für alle !

Ihr mit DM 1.- frankiertes & adressiertes Rück-Kuvert genügt für Ihre aktuelle SpielWare-Liste
(bitte geben Sie **Ihr** System an) :
Für den **Amiga** / für den **PC** / für APPLE **Mac**.

>Lieferbare, bzw. neue **64er** & **ST-Games** telefonisch nachfragen.<

*****) Nur mit der FUNTASTIC-Liste sparen Sie bei jedem Spiel !**
Garantiert ! Diese 1 Briefmarke ist für Sie eine Menge Geld wert !
Ältere Listen, Anzeigen, Preise ersetzt: 4. 11. 93
Irrtümer / Änderungen (Preise) / Teil-Lieferung immer vorbehalten.

so, ich lese Eure Zeitung nun schon seit einigen Jahren, und leider muß ich feststellen, daß ich im Gegensatz zu den anderen Versagern in letzter Zeit einen ständigen Abwärtstrend bemerkt habe. Es fing damit an, daß der von uns allen geliebte Uli das sinkende Schiff verließ. *(Anm. d. Red.: Wer soll hier gesunken sein? – sz)*
Und... nun traf es auch das letzte Gute an Eurer Zeitung: Den SECRET SERVICE! Während andere Zeitungen ihren "Tips und Tricks"-Teil immer mehr ausbauen, kaut Ihr auf monatealten, schon mehrmals bei Euch gegessenen Cheats herum...
Daß Ihr nach jahrelangem Betteln das Poster endlich verbessert habt, gefällt mir wirklich gut. Diese geniale Neuerung ist auch sehr ökonomisch, da Ihr sie ja mit Farbeinsparungen im Cover des Secret Service ermöglichen konntet, was im Schwarzweiß-Look auch wesentlich besser zum neuerdings äußerst mageren Inhalt desselbigen paßt (Wow, was für ein Satz). Außerdem solltet ihr endlich wieder einen Leserbrief-Onkel einführen, damit der persönliche Touch wieder ins Feedback Einzug hält. Es geht mir auch auf den Keks, daß sich manche Leser monatelang über nicht nur total unwichtige, sondern auch langweilige Themen auslassen und darüber Streitgespräche veranstalten. *(Anm. d. Red.: Wie z.B. das Thema, daß ein einzelner das Feedback betreuen soll – kate).* Was jedoch weniger stört als die Schlagfertigkeit Eurer Leserbriefantworten, die nur noch von den Artikelbeschreibungen im OTTO-Katalog unterboten werden. Und wenn Ihr diesen Brief abdruckt, wagt es nicht, etwaige Veränderungen an diesem Beispiel literarischer Genialität vorzunehmen. Das wäre so, als wenn ein Malerlehrling an einem Picasso herumschnippeln dürfte *(Anm. d. Red.: Hust... – irgendwer hat hier einen Staubbeutel ausgekippt. Das mit dem "Ungekürzt abdrucken" könnte Dir so passen. Wenn Du so etwas willst, sülz nicht soviel! – kate).* Am Ende eine Frage zur Highlander-Theorie: Falls ich wirklich unsterblich bin, muß ich dann Euer Wurstblatt bis in alle Ewigkeit lesen? Wenn für Software-Zeitungen dasselbe gilt wie für uns Unsterbliche, dann kann ich nur hoffen, daß Ihr nicht am Ende übrig bleibt. Es kann nicht nur die ASM geben.

Der Unsterbliche

(Anm. d. Red.: Schau an, schon wieder so ein Unsterblicher. Der letzte, der sich bei mir persönlich über die alte Sigrid Sörvis beschweren wollte, kreist jetzt in einer Special-Effect-Wolke unter der Decke und sucht verzweifelt seinen Kopf und die Garantiekarte der Unsterblichenversicherung. Solche Aktionen haben mich beim örtlichen Glaser schon ganz gut in die Kreide getrieben, außerdem sage ich mir immer "Es muß EINER übrigbleiben", sonst gibt's keinen dritten Teil.

tom)

Gedanken zur Historie

Hallo Leute! Ein bißchen zu meiner Person: Ich bin 19 Jahre alt, besitze einen C-128-D und als Zweitcomputer einen Amiga 500 mit 2,5 MB (Jawoll, ich nutze meinen 8-Bitter öfter als den großen Bruder). Ich lese Euer Blättchen regelmäßig schon seit der Ausgabe 7 (Juni/Juli 1988) und besitze alle Eure Specials (ja ja, Tradition verpflichtet). Ihr könnt Euch vorstellen, daß ich in all den Jahren die alte Redaktions-Mannschaft kennengelernt und vor allem liebgewonnen habe.
Dann der große Knall! Manfred Kleimann verließ als erster die

heiligen Hallen der ASM-Red. Und ihm folgten viele bekannte Gesichter. Baller-Otti, Bernd (mit den grauen Haaren), die Tochter von Günther Strack (he, he, he), Peter Braun usw.
OK! Damals brachte der neue Chef-Red. "Shift-Lock"-Matse viele Neuheiten und Änderungen in die ASM. Aber sie war einfach nicht mehr die gleiche, gute ASM wie vorher. Plötzlich war Matse auch verschwunden, und dann die absolute Katastrophe: Uli geht!! Der Letzte der alten Garde. Ich dachte mir: Jetzt ist es vorbei, jetzt geht's bergab, und überlegte ernsthaft, ob ich mein Abo auflösen sollte. Bevor ich das aber tat, wollte ich der neuen Red. eine Chance geben, meine Gunst wiederzugewinnen. Ihr hattet keinen leichten Start. Das Cover blieb schlecht, das Poster war ein Witz (zu klein), und die Postkarten waren nach wie vor überflüssig. Und der neue Chef-Red. erst: ein Spät-Hippie frisch aus der Tiefkühlbox. Oh je, das konnte einfach nichts werden. Aber nach den ersten mäßigen Ausgaben seid Ihr immer besser geworden. Die Highlights wurden eingeführt. Es gibt ab und zu ein paar Hardware-Tests, Space Rat ist wieder da, die Konvertierungen sind endlich alle zusammen, es gibt einen Haufen guter Reportagen, einen Korrespondenten, der direkt vor Ort ist, ein regelmäßiges ASM-Inside, und vor allem ist in jeder Ausgabe ein Foto von Euch.
Verdammt, ich muß zugeben, Ihr seid mir richtig sympathisch geworden. Vor allem Euer Hippie Peter Schmitz gefällt mir. Der Kerl ist ja richtig witzig. Eigentlich ist Euer Schreibstil im ganzen besser und lockerer geworden. Weiter so!
Total überrascht war ich von der 10/93. Ein wie immer geniales Vorwort von Hippie-Schmitz (ich mag den Kerl), ein stetig wachsender ASM-Bazar mit tollen Angeboten – und das allerbeste: endlich, endlich mal wieder nach so langer Zeit ein richtiges, großes und buntes Poster. Geil!!! Ich hoffe, daß das Poster auch in Zukunft so groß bleiben wird.
So, nach all dem Lob gibt es noch etwas zu kritisieren. Wenn Ihr mal ein tolles Cover bringt, dann pflastert es doch nicht mit diesen beschzzzenen Überschriften zu. Hey! Ihr habt es doch gar nicht nötig. Ihr werdet jetzt sicherlich behaupten, daß die Überschriften dazu da sind, um 1. mehr Kunden einzufangen und 2., daß eine kurze Übersicht über den Inhalt des Hefts vorhanden ist. Dazu sage ich: 1. Eure Leser kaufen sich die ASM nicht wegen der blöden Schlagzeilen, sondern wegen des guten Inhalts und 2., wenn jemand eine Übersicht haben will, soll er sich das Inhaltsverzeichnis ansehen. Klar! Überschriften und Schlagzeilen müssen sein. Aber nicht so viele und vor allem große, daß man vom Cover gar nichts mehr sieht...

Malbasic Darko

(Anm. d. Red.: Über-flüssige Postkarten? Mein Tip: Du darfst sie nicht so stark erhitzen! Sie lassen sich nämlich auch "medium" verzehren, wenn sie Dir so nicht schmecken. sma

Tja, was soll man auf so viel Lob noch sagen? Was? Danke? Na klar, also gut: danke! An Dich und alle anderen Leser, die der ASM auch über die "Durststrecke" dieses Sommers hinweg treugeblieben sind, denn: Was hilft es, wenn man noch so geniale Sprüche absondert, aber es merkt keiner, weil eben keiner das Heft liest?
Beim Thema Cover-Schlagzeilen bin ich etwas anderer Meinung als Du. Klar, auch ich weiß ein gutes Artwork zu schätzen, und es tut mir in der Seele weh, etwa ein Titelbild wie das der Ausgabe 7/93 von Schlagzeilen durchziehen zu lassen. Bloß: Wir wollen ja auch Leser gewinnen, die uns noch nicht kennen! Und die machen sich am Kiosk oder im Supermarkt normalerweise nicht die Mühe, erst mal die Inhaltsverzeichnisse von verschiedenen Zeitschriften aufzuschlagen, um festzustellen, welche sie vielleicht kaufen wollen.
Vielleicht könnten wir mal was anderes machen – etwa A4-Miniposter von einigen besonders gelungenen Titelbildern der Vergangenheit? Oder einen Postkartenkalender nur mit Artworks von ASM-Titeln? Oder....? Wie wär's damit? Wir nehmen noch Tips an!... Hippie-sz)

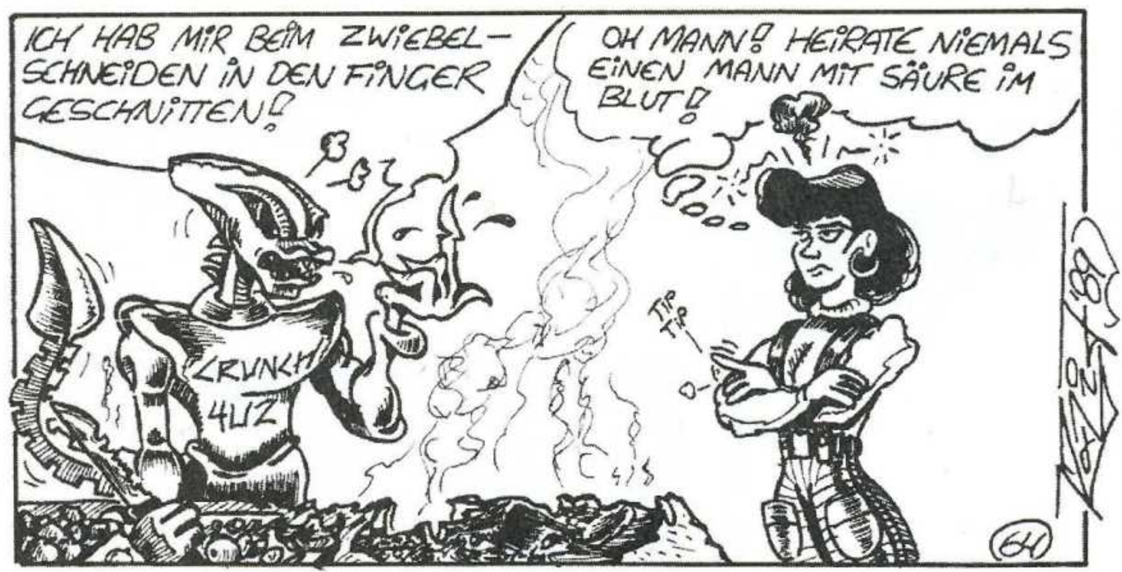
Ausgeflippte Erwachsene

Hallo ASM. Ich fang' dann einfach mal an:
1. Wie werde ich ein Schwuler Amiga-User? *(Anm. d. Red.: Nimm mal nur die ersten drei Buchstaben. Schnell weg – duck! – kate)*
2. Was ist das überhaupt? Und
3. glaub' ich, daß man sich 1. und 2. schenken kann.
Aber jetzt zum Thema. Ich frag' mich immer wieder – und das seit vier Jahren: Warum gibt es nicht eine Ausgabe, wo einer mal nicht über die Redaktion herzieht oder seine schlauen Sprüche abläßt? Wie zum Beispiel so ein Typ mit dem bescheuerten Namen Fusi. Ich zitiere (Ausgabe 10/93, Seite 40): "Euer Feedback liest sich wie eine Ausgabe von Stiftung Warentest". Dann verstehe ich nicht, warum er die ASM liest. Was Eure Vera Brinkmann und die Kritik von Olaf Gaide am Walker-Testbericht betrifft: Ich finde, Fehler, wenn es Fehler waren, sind menschlich (siehe meine Rechtschreibung). Auf unserer Welt gibt es Kriege, und manche regen sich über Farbpistolen auf. Eure Zeitschrift find' ich gut (man muß nicht die Nr. 1 sein, um was besser zu machen). Außerdem: Ich heiße auch Peter, das Bild in der Ausgabe 10/93, Seite 3 find' ich super. Ich find' ausgeflippte Erwachsene OK.

Peter Christ







Erotik Dreams



Erleben Sie die schönsten Hits der besten Erotik- und Pornoshows der letzten Zeit. Und das in bester Fotoqualität. Brisante Stellungen für harte Männer lassen die richtige Stimmung aufkommen. Bitte legen Sie bei Ihrer Bestellung eine Kopie Ihres Ausweises oder eines anderen Altersnachweises bei. Der Versand erfolgt **diskret** in **neutraler Verpackung!**

Super Hit

Erotik Dreams (10 Disks) *Best.-Nr. P005* 49,- DM
Erotik Dreams plus (15 Disks) *Best.-Nr. P006* 69,- DM

Schmaus Paket



Do the Bartman (Viele Simpsons-Bilder, freche Simpsons-Sprüche und natürlich das Lied), Creep Show (Knallige und sehr gruselige Horrorshow), Crazy Comics, The Simpsons (Tolle Trickfilme), Museum (Alcatraz bietet brillante Bilder wie "Astronauten" mit Musikuntermalung), Techno Track II (Technomusik mit musiksynchronem Grafikpower), Gravenreuth (Bilder von seinem Grab), Manta Witze, Beverly Hills 90210 (Mit original Musik und fotorealistische Bilder der Schauspieler), und mehr...

Best.-Nr. P017 **39,- DM**

Das bieten nur wir:

- Alles Exklusivprodukte, die nur bei uns zu bekommen sind.
- Brandneue Software direkt vom Programmierer oder von internationalen Copy-Partys!
- Meist deutsche Programme.
- Deutsche Service-Anleitungen.
- 100% Virenschutz.
- Garantierter 24h-Liefertakt.
- Alle Disketten sind selbststartend.
- Alle Disketten sind auch für Einsteiger geeignet.
- Jeden Monat komplette Aktualisierung.
- Geprüfte Qualitätsdisketten.
- Volle Error-Freiheit durch 4-Fach Quadra-Hyping-Copy.



Mallander
Computersoftware

Römerstr. 29 46395 Bocholt

Sofortbestellung

02871 / 18 51 15

24-Stunden-Lieferservice bis direkt vor Ihrer Haustür

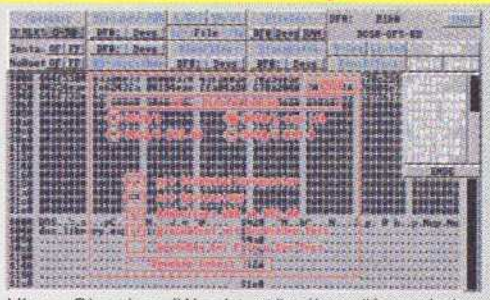
FAX: 02871 / 18 61 50

Bestellen Sie formlos per Brief/Postkarte, rufen Sie uns an oder schicken Sie uns ein Fax. Bestellungen bis **15:00 Uhr** werden noch am selben Tag abgeschickt

Versandkosten:

Inland Vorkasse:	5,- DM
Inland Nachnahme:	8,- DM
Ausland NUR Vorkasse:	15,- DM

Viruskiller Pack perfect

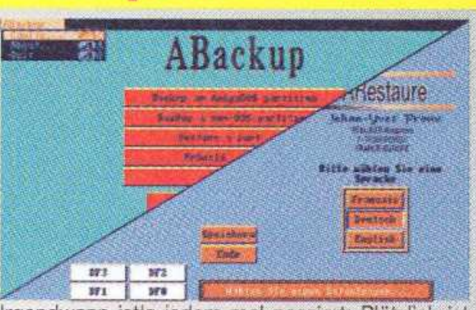


Virus Checker (Wacht ständig während des Arbeitens im Hintergrund), Schwarzkopfkiller (Der einzige Sofortkiller gegen den gefährlichen Saddam-Virus, repariert auch zerstörte Disks), BootX, VT-Schutz (Virus Tool - siehe Foto), Virus Workshop (Ganz neuartiges Schutzprogramm gegen über 350 Viren direkt aus der Hackerszene)! Dazu gibt's über **200 Seiten Informationen** über alle Viren: Erkennen von Viren; arbeitsweise der Viren und reparieren von Datenzerstörungen.

Immer alles aktuell.

Best.-Nr. P018 **29,- DM**

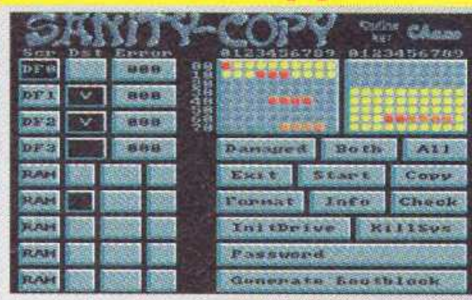
Repair Pack



Irgendwann ist's jedem mal passiert: Plötzlich ist ein sehr wichtiges Programm nicht mehr lesbar; ob durch Staub oder durch einen Virus zerstört: Jetzt muß man das Repair-Pack zur Hand haben! Mit Speed-Test, Fix-Disk, Sys-Info, Amiga-Backup (Festplattensicherung), Restaurierung, MIPS und Disk Salve II können Sie versehentlich formatierte Disks oder gelöschte Files komplett zurück holen. Read/Write- oder Checksum-Errors werden problemlos beseitigt. Auch hardwaremäßig haben Sie das ganze System unter Kontrolle.

Best.-Nr. P019 **29,- DM**

Disktool/Copy-Pack



Sanity Copy (Vom Szenen-Profi-Programmierer: ***Schnellste und sicherste Kopierprogramm für den Amiga.*** Verwaltet bis zu 10 Ram-Disks und kodiert Disketten!), Burstnibbler (Kopiert Disketten mit Kopierschutz), Directory Utilitie, Safe Copy (MS-Dos-, Atari-, Index-, B.T.-, Code-Copy, kann Disks formatieren, zerstören und reparieren), Multi Tool II (File-Copy ähnlich DirOpus zum Verwalten, Kopieren und Ändern von Programmen), Security (Passwortschutz) und weitere Disk/Copy-Programme.

Best.-Nr. P027 **39,- DM**

Büro-Perfect-Pack



Nutzen Sie den Amiga als professionelle Arbeitshilfe im Büro: Star Amiga Plan (Tabellenkalkulation mit zig Berechnungsformeln und Darstellungskurven), Calc (Wissenschaftlicher Rechner), Hyper Adress (Adressenverwaltung), Micro Base (Umfangreiches Datenbankprogramm), Text Plus (Ausgereifte Textverarbeitung, Foto), Buisness Paint (Erstellt Präsentationsgrafiken), Bankformular Druck (Direktes Bedrucken von Überweisungen usw...), Terminkalender, Terminerinnerer und weitere Bürosoftware.

Best.-Nr. P021 **49,- DM**

Demomaker-Pack professionell



Jetzt können Sie endlich Ihre eigenen Intros, Demos oder Letters mit brillanter Qualität selber erstellen! Keine Programmierkenntnisse erforderlich. Intro Maker, Fonteditor, Super-Writer, IFF-Master, Deluxe Boot, Geisterschrift, Demo Creator, Scroll Editor, Ghostwriter, Bootblock Champion, Look (Erstellen Sie eigene Diskettenmagazine), Anleitung-Generator, oder was halten Sie vom **Red Sector Letter Writer** direkt aus der Szene. Legen Sie los und kreieren Sie tolle Demos mit ganz neuen Effekten.

Best.-Nr. P015 **69,- DM**

Demo/Szenen-Pack aktuell



Demo-Pack aktuell

Erleben Sie auf 10 randvollen Disketten die besten Neuerscheinungen aller atemberaubender Grafik/Musik-Szenen-Demos. Jeden Monat erscheint ein neues Paket. Stundenlanger Musikgenuß, wahnsinns Echtzeit-Trickfilme durch Raum und Zeit, unvorstellbare Grafikspektakel erwarten Sie jeden Monat auf's Neue! Sie werden es nicht glauben können, was der Amiga wirklich an Grafik und Musik zu bieten hat.

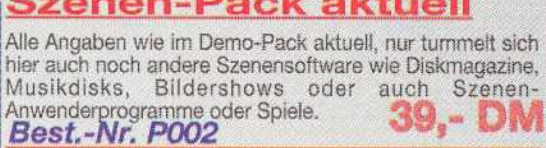
Best.-Nr. P001 **39,- DM**

Anflug auf Raumbasis im Echtzeit-Trickfilm!

Szenen-Pack aktuell

Alle Angaben wie im Demo-Pack aktuell, nur tummelt sich hier auch noch andere Szenensoftware wie Diskmagazine, Musikdisks, Bildershows oder auch Szenen-Anwenderprogramme oder Spiele.

Best.-Nr. P002 **39,- DM**



Sie können auch unser monatliches Demo/Szenen-Abo für nur 25,- DM nutzen. Kündigung ist jederzeit möglich. Fordern Sie zuerst den kostenlosen Abo-Reservierungsschein an!

Label Pack

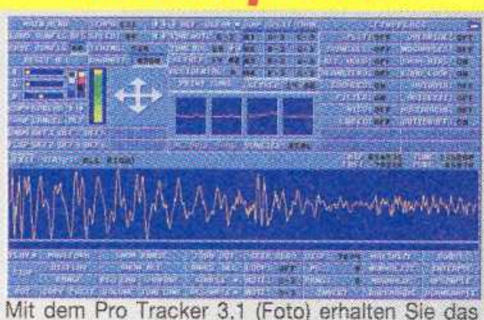


Druckprogramme aller Art zum Beschriften von Disketten, Kassetten oder Videos. Beispiele: Audio Kassetten Cover Editor, Label Maker 1.5 (Arbeitet nach dem WYSIWYG-Prinzip, Sie sehen auf dem Bildschirm also alles genauso, wie es später ausgedruckt wird), Etiketten-Master, Super Return Labels, Video-Label-Master (Mit Verwaltung und Sortierung der Videotitel. Saubere Einteilung in viele verschiedenen Rubriken wie Action-, Western-, Erotik-Filme. Einfach SUPER!)

Best.-Nr. P032 **19,- DM**

Die Besonderheit bei uns: Alle Programme sind auf allen Amigas (auch A1200 & A4000) voll lauffähig!

Musikpaket



Mit dem Pro Tracker 3,1 (Foto) erhalten Sie das beste und umfangreichste Musikprogramm für den Amiga. Weitere Musikprogramme wie MED, Wondersound (Elektronische Soundeffekte), Intui Tracker und der Sound Monitor bieten sinnvolle Ergänzungen. Mit dem Perverter sind Sie in der Lage, verschiedenste Musikformate untereinander zu konvertieren. Der Deli Tracker spielt Musiken von über 50 verschiedenen Formaten ab und mit dem Power Ripper "klauen" Sie sich jede Musik nach einem Reset aus dem Speicher.

Best.-Nr. P033 **39,- DM**

DTP-Bilder Pack DPaint-Pic-Pack



DTP-Bilder-Pack 1

Über 1200 s/w-Bilder in allen Größen für alle gängigen Mal-, Grafik- und DTP-Programme. Z.B. für DPaint, Beckertext oder Page Stream. Alle Bilder sind sauber nach Themen (Tiere, Menschen, Autos, Planeten, Sport, Medien, Computer, Piktogramme...) sortiert.

Best.-Nr. P024 **39,- DM**

DTP-Bilder-Pack 2

In diesem Paket erwarten Sie weitere 3000 ganz neue Bilder, die natürlich nicht im Paket 1 vorhanden sind. Greifen Sie am besten sofort zu.

Best.-Nr. P025 **49,- DM**

DPaint-Pic-Pack

Auf 6 übervollen Disketten erhalten Sie unzählige Bilder mit 16-4096 Farben in den unterschiedlichsten Auflösungen. Alle Bilder stammen von Profi-Grafikern aus der Demo-Szene und sind mit jedem Mal-, Grafik-, oder DTP-Programm nutzbar. Nutzen Sie die Bilder als Elemente für Ihre Animationen oder Grafiken: Fantasy, Bäume, Menschen, Autos, Drachen, schöne Frauen oder Urlandschaften.

Best.-Nr. P054 **39,- DM**

Fontpakete



Riesen-Fontpaket

Sie erhalten **über 500 Zeichensätze** im original Amiga-Format!!! Die Größe der Fonts liegt zwischen 5 und 150 Punkten. Brauchbar für alle gängigen Text/Mal/Grafik/DTP-Programmen.

Best.-Nr. P013 **39,- DM**

Color-Fontpaket

Tolle farbige Fonts (Foto) ebenfalls im Standard-Amiga-Format. Bestens für DPaint geeignet.

Best.-Nr. P009 **39,- DM**

Pagestream-Fontpaket

Hochwertige hochauflösende Fonts direkt für Pagestream.

Best.-Nr. P010 Top Preis **29,- DM**

(Anm. d. Red.: Danke für Deine freundliche Hilfestellung, aber das mit dem Fusi... – nein! Prust!...– WUUUUHAHAHA-HAHA! –, Entschuldige, aber das ist einfach zu ulkig.
Hast Du gar nicht gemerkt, daß uns dieser Mensch nach Strich und Faden aufs Glatteis geschickt hat? Am Schluß seiner mörderisch-vernichtenden Kritik steht doch der Satz "Und dann noch der Name: Xxxxx Xxxx (hier steht im Originalbrief der Titel einer Mitbewerberzeitschrift, ähem...)! Nichts als ein billiges Plagiat der ASM. Das war's."
Verstehst Du jetzt, warum wir bei der Lektüre dieses Briefs alle erst so erschrocken waren und anschließend vor Lachen unter dem Tisch lagen?

sz)

Druckerprobleme

Ich habe einen Amiga 500 und einen Drucker Commodore MPS 1230. Ich will nun den Drucker bei den "Preferences" einstellen, aber ich finde keinen Treiber dafür. Könnt Ihr mir wohl die richtige Einstellung geben? Ich habe zwar diesen Brief mit meinem Drucker gedruckt, kann aber nur diesen Schriftsatz benutzen. "Opal", "Emerald", "Ruby" usw. kann ich nicht drucken. Schreibt jetzt nicht: "Die Schreibsätze befinden sich vielleicht gar nicht auf Diskette!" Ich habe nämlich diese Fonts auf der Workbench und habe es auch mit dem Notepad versucht.

The Man with Thousand Questions

(Anm. d. Red.: Und ich sag' doch: Die sind nicht auf der Diskette! Im Ernst, auf der Workbench befinden sich nicht alle Treiber, weitere findest Du auf der Extras-Disk im Verzeichnis /DEVS/PRINTERS. In deinem Fall sollte entweder der Treiber des MPS1224 oder – falls Dein Drucker diese Emulation kann – der des EPSON FX80 benutzt werden. Kopiere einfach den entsprechenden Treiber von der Extras-Disk auf die Workbench in das dort befindliche Verzeichnis DEVS/PRINTERS. Jetzt noch mit "Prefs/Drucker" (Workbench >= 2.04) oder "Preferences" (Workbench <= 1.3) anwählen.

jb)

Alte Briefe, neues Layout

So, jetzt habe ich seit zwei Jahren ein Abo von der besten, größten und schönsten Zeitschrift: der ASM!! Das ist doch wohl ein Grund, ins Feedback zu kommen, oder?? Was Allgemeines:

1. Dem Brief von Detlef Kober in der 6/93 muß ich zustimmen. Ha, jetzt müßt Ihr doch die alten Leserbriefe abdrucken (siehe Anm. d. Red.)
2. Das neue Layout der ASM seit der 10/93 ist wirklich gut gelungen. Ein dickes Lob an Euch.
3. Der Star-Trek-Bericht in der 10/93 war super!
4. Endlich habt Ihr größere Poster, wurde auch Zeit!
5. Könnt Ihr mir mal erzählen, was die gegen Gotcha haben?
6. In der Amiga-Zeitschrift URCKS gibt es eine Rubrik, in der gemalte Bilder von den Lesern abgedruckt werden. Könnt Ihr so was nicht auch machen?
7. Könnt Ihr auf dem Service-Gutschein auch mal Spiele-Demos anbieten?
8. Mehr Spieletips abdrucken!
9. Da es jetzt den neuen Lotus gibt, frage ich Euch: Wird es Lotus 4 auf dem Amiga geben?
10. Aaaah, oooh, also, hmmm... mir fällt nichts mehr ein.

The Power Man who has a Amiga who speaks with he when he plays

(Anm. d. Red.: That was a little bit of English for Runaways, not true?
1. Bis jetzt konnte sich noch kein einziges von den knapp 100 Kilos unseres Chefreds dazu durchringen, mein etwas vorei-

lig abgegebenes Versprechen von damals einzulösen und die alten Briefe wieder reinzunehmen – zumal die Themen von anno dunnemals heute nicht mehr "so" in sind. Mir persönlich wäre es auch lieber, Ihr würdet uns neue Glanzlichter liefern.
2. Ist noch gar nichts gegen diese Ausgabe, oder?
3. Dein Lob geht an unseren Autor weiter. Super? Ach ja?? Ich hätte schwören können, es wäre Diesel gewesen...
4. War auch nicht zum letzten Mal so. Leider sind die Druckkosten dafür zur Zeit immens hoch. Aber: Je mehr ASMs wir verkaufen, desto wahrscheinlicher werden weitere A2-Poster.
5. Ich habe diese Frage weitergeleitet. Hier das Resultat. Marcus: "Ich telefoniere!!" Stefan: "Hast Du das Feedback fertig?" Peter: "Wie, was?" Thomas: "Cleo, kommst Du wohl her!" Vera: "Ich hab nix gegen Gottschalk!" Jürgen: "Amiga oder PC?"
6. Tja – mal sehen. Wenn wir mal ein echtes Kunstwerk von einem von Euch kriegen, können wir's ja im Rahmen des Feedback abbilden. Natürlich auch besonders gelungene Fotos (Der Great Black Bandit bei der ASM-Lektüre am Strand von Montego Bay mit zwei schwarzen Begleiterinnen im "Larry Laffer"-Look, oder auch Berry S. beim letzten Live-Rollenspiel und so weiter und so weiter).
7. Ist im Moment leider nicht drin.
8. Liegt das an uns, wenn wir mal mehr, mal weniger Tips bekommen?
9. Das war ja insofern kein neuer Lotus, sondern eine Konvertierung der drei Amiga-Vorgänger auf PC. Was Lotus 4 angeht, so habe ich da zwar was läuten hören, aber das war wohl doch die Türglocke.
10. Dir fällt nix mehr ein? Erzähl mal, wie Du alles so stabilisiert hast, daß Dir nix mehr einfällt.
kate)

Guten Morgen!

Da es wahrscheinlich sowieso nicht abgedruckt wird, spare ich mir das Vorwort und die üblichen Lobgesänge und komme gleich zur Sache:
1. Zu "Die kleine Hackfresse" aus dem Feedback der 11/93: Hör doch auf, Dir was vorzumachen. Das einzige, was bei Atari (noch) nicht dem Untergang geweiht ist, ist der Jaguar, der Rest ist doch schon so gut wie tot! Denn, mal ehrlich: Welches Softwarehaus stellt heute noch Games für den Falcon oder andere Ataris her?...
2. Der Lemmings-Wettbewerb war ja ganz gut, aber hättet Ihr nicht wenigstens in zwei Altersgruppen aufteilen können? Meinetwegen eine bis 16 Jahre, und die andere für Leute darüber? Dann hättet Ihr bei der Preisverleihung auch nicht die von Euch beschriebenen Schwierigkeiten gehabt.
3. Könnt Ihr mir sagen, wie ich an brauchbare Mod-Files herankomme? Ich habe einen Mod-Player (TrakBlaster-pro) und auch Files, suche aber ständig neue!
4. Warum konnte das Poster in der 11/93 nicht genauso groß, lackiert und farbig sein wie das der 10/93?
5. Zu einem namenlosen Brief mit der Überschrift "Wiedersehen" aus der 11/93:
Was redest Du denn da, was immer Du auch bist? Warum sollen keine Tabletops mehr getestet werden? Wenn Du in einen Spielwarenladen gehst, wird man Dich mit 90%iger Wahrscheinlichkeit nicht freundlich beraten, sondern Dir jedes Produkt andrehen wollen. Im Gegenteil also, ich bin für mehr Brettspieltests!
Und nun noch ein Wort an die Redaktion: Könntet Ihr nicht zusätzlich zu den Brettspielen auch eine Rollenspielecke einrichten? Würde mich freuen.
6. Zu eurer Antwort auf die Frage Nr. D in dem Schreiben von Sascha Mamsch in der 11/93: Warum habt Ihr euch nur so ungenau geäußert? Ich wüßte auch gerne genauer, was dahintersteckt!
7. An Thomas: Laß Dich nicht von irgendwelchen überheblichen Deppen einmachen, die meinen, sie sähen besser aus! So jemand wie Manfred Müller hatte oder hat vermutlich eine verkorkste Kindheit und muß sich nun ein Ablaßventil suchen!...
8. Warum schreibt Ihr am Anfang des Secret Service, daß Ihr keine Modulepokes mehr haben wollt? Die sind besser als irgendwelche Komplettlösungen, die einem den ganzen Spielspaß nehmen.
9. Könntet ihr nicht mehr Feedback-Splitter bringen?
So, das war es eigentlich so ziemlich. Es sei nur noch gesagt: Weiter so!!
Es gab selten Zeiten, in denen Euer Mag besser war! Das alles meint

Subsch, die lila Tomate

(Anm. d. Red.: Stimmt, der Morgen läßt Dir ausrichten, er ist heute wieder total gut (drauf).
1. Jetzt kriegen wir bestimmt wieder sieben Leserbriefe, in denen mit roter Tinte gegen diese ganzen PC-, Amiga- und sonstigen Arroganzschnöselinge gewettert wird, die einfach nicht erkennen wollen, daß der Falcon doch die bessere Maschine ist. JA, der Falcon ist technisch gesehen ein feines Ding. Wenn ich mehr Zeit hätte, würde ich mir vielleicht einen für Musikaufnahmen zulegen. JA, auch auf dem STE und sogar auf dem ST sind schon mächtig tolle Demos programmiert worden. (Danke an den freundlichen Leser, der uns neulich mal einige zugeschickt hat. Echt beeindruckend!) JA, die Softwarehäuser sind äußerst feige, wenn es um das Risiko vergeblichen Entwicklungsaufwands geht. NEIN, ich finde die ganze Kabbelei äußerst langweilig. Warum einigen wir uns nicht einfach alle auf ein gemeinsames Feindbild, dem wir dann so richtig einen verpuhlen können? Wie wär's beispielsweise mit den VECTREX-Besit-













Regina Sieberheyn

Geboren am 23. November 1968 in Eschwege. Nach einer stinklangweiligen Schulzeit und einer kaufmännischen Ausbildung 1989 endlich den Weg zum Tronic-Verlag in die Abteilung Fotosatz gefunden, dann zweijährige Odyssee durch den DMV-Verlag und 1993 wieder im sicheren Hafen des Tronic-Verlags gelandet. "Durch meine Kollegen und mich erhält die ASM jeden Monat ihr interessantes Gesicht!"

1 Was machst Du, wenn Du frei hast? Fast nur Blödsinn, z.B. mehrstündige Telefonate u.a. mit Kate und Martina Kühn (Mädel mit Strohhut aus dem Bazar), mit Cleo Gassi gehen, lange schlafen. **Welchen Beschäftigungen gehst Du aus dem Weg?** Aschenbecher entleeren, Bügeln, Videofilme einprogrammieren (ohne ShowView), Brille putzen (beide).

2 Was spielst Du am liebsten? Verrückt. **Welches Spiel magst Du nicht?** Ringelpiez mit Anfassen.

3 Was liest Du am liebsten? Mein Traumdeutungsbuch, Medizin-Thriller, was fürs Herz. **Welche Bücher stehen bei Dir auf der roten Liste?** Gesang-, Physik- und Kochbücher.

4 Welche Musik hörst Du am liebsten? Soft-Rock (Balladen von Guns 'n' Roses, Bon Jovi, Whitesnake etc.), Cher, U2, Melissa Etheridge. **Was hörst Du nicht?** Kates Gesangversuche am frühen Morgen, Dicke-Backen-Musik, Fischerchöre, Tekkno.

5 Was bannt Dich an Leinwand und Bildschirm? Filme mit Niveau und Kevin Costner. **Was treibt Dich zum Filmboykott?** Filme aus Froonkreisch, insbesondere die mit Gerard Depardieu und Pierre Richard, Pornos.

6 Was hältst Du für die bedeutendste Errungenschaft der Menschheit? U.a. die Elektrizität. **Was ist die größte Schande?** Daß es Menschen gibt, die ihre Macht mißbrauchen.

7 Was – ganz allgemein – magst Du? Echte Freunde, Achtung und Respekt voreinander zu haben, meinen Job, Träume, meinen Kater Philly, mein Auto, Fettucine verdi dello chef. **Was magst Du nicht?** Karies, Ungerechtigkeit, Ausländerhaß, Vorurteile, Tierquäler und Redakteure, die einen interviewen, ohne daß sie einem Zeit geben, über die Antworten noch mal nachzudenken.

zern? (Oh, hoppla! Ich glaub' fast, ich hab' selbst noch so'n Ding im Keller stehen...)
2. Stimmt, wäre vielleicht besser gewesen. Leider ist weder bei uns noch bei Electronic Arts Deutschland rechtzeitig jemand auf diese geniale Idee gekommen.
3. Mod-Dateien? Die billigste Methode ist, sie per DFÜ aus irgendeiner Mailbox zu "saugen". Die meisten privaten Boxen (etwa die des Zerberus-Netzes) bieten in irgendeiner File-Area massenweise MOD-Sounddateien zum Nulltarif an. Die Namen der betreffenden "Bretter" sind von Box zu Box unterschiedlich, aber ein Blick auf das jeweilige Inhaltsverzeichnis bringt Dir schnell Klarheit. Wenn Du selbst kein Modem hast, um eine Mailbox anzuwählen, bitte einen Freund/Bekannten/Mitgefangenen darum. DFÜler sind in der Regel hilfsbereit, wenn man ihnen nicht zu oft auf den Füßen steht.
Ansonsten: Frag mal bei einem der großen Shareware- und Public-Domain-Händler nach (beispielsweise CDV in Karlsruhe). Bei denen bekommst Du diskettenstapelweise MODs zum relativ humanen Preis. In der ASM 9/93 haben wir übrigens ein PC-CD-ROM von Data Media vorgestellt, das unter anderem über 600 MOD-Files enthält. Die Frage ist nur, ob das ansonsten nicht so tolle Scheibchen die 95 Mark wert ist, die man dafür anlegen muß.
4. Warum kann Dein Brief nicht so unterhaltsam, humorvoll und kurzweilig sein und so herrlich nach Lakritz schmecken wie der, den ich neulich bekommen, gelesen und anschließend bedauerlicherweise verlegt habe?
5. Wir wollen gerne auch "bildschirmlose" Rollenspiele vorstellen. Bloß sind die meistens furchtbar komplex, und unsere Autoren haben leichte Berührungsängste in dieser Richtung.
ACHTUNG, ein AUFRUF an alle: Welcher erfahrene Rollenspieler kann gut, locker und verständlich schreiben und hat Lust, neue und alte Rollenspielsysteme in der ASM vorzustellen? Bitte bei mir melden.
6. Ja, was soll ich denn auf die Frage antworten, was hinter Kleinanzeigen steckt, die "Nebenverdienste bis 100,– täglich" bieten? In den allermeisten Fällen handelt es sich dabei um "Drückerkolonnen", bei denen man den Leuten an der Haustür unter Schwindelvorwänden Zeitschriftenabonnements andrehen soll. Wer dabei besonders clever ist, kann vielleicht wirklich am einen oder anderen Tag mal 100 Mark verdienen. Ansonsten ist er aber ein armes Würstchen ohne jede Sicherheit und immer unter dem Zwang, den Leuten die Hucke vollzulügen. Ich halte nichts davon – und ASM-Abos dürfen auch nicht auf diesem Weg "vertrieben" werden.
Andere Klinkenputzer-Jobs haben oft ähnlichen Charakter: Im Namen einer unechten "Behindertenwerkstätte" Reinigungsmittel verkaufen und so weiter. Immer wird einem erzählt, daß "Top-Verkäufer" dabei schon die große Kohle gemacht hätten. Für jeden normalen Menschen ist es aber bloß eine Enttäuschung.
Hinter manchen Kleinanzeigen dieser Art steckt auch echter Betrug: Auf Anfrage wird Dir dann gesagt, daß Du vor dem großen Erfolg erst mal ein bißchen eigenes Geld investieren mußt – für ein "Musterpaket", mit dem Du anschließend arbeiten sollst, für "Schulungsunterlagen", die Dich anschließend zum Großverdiener machen, für "Sicherheiten", "Schutzgebühren" und anderen Quatsch. Wer sich auf sowas einläßt, ist selber schuld. Mehr KANN ich nicht sagen, denn welche dieser häufigen Fallen hinter einer einzelnen Anzeige im konkreten Einzelfall stecken mag, kann ich auch nicht voraussagen. Klar ist: Je höher die allgemeine Arbeitslosigkeit, desto stärker werden Leute von "schnellem Verdienst ohne große Umstände" gelockt. Aber: Für jeden lukrativen und zugleich seriösen Job braucht man eine Ausbildung und Referenzen. Ernstzunehmende Arbeitgeber werben ihre Mitarbeiter nicht mit anonymen Kleinanzeigen an, das haben sie nämlich nicht nötig.
9. Wenn Ihr einfach keine geeigneten Gags zum "Splittern" mehr in Euren Briefen habt – was sollen wir machen?

sz

7. Danke für die Schützenhilfe, aber ganz im Ernst: Ich sehe wirklich nicht so aus wie auf dem "Insider"-Foto. Die Druckerei hat lediglich einen Farbfilm vergessen und oben am Bild ein bißchen weggeschnitten. In Wirklichkeit bin ich genauso grün wie alle hier auf Beteigeuze 3-A4 und habe auch zwei wunderschöne Kommunikationspseudopodien auf dem Kopf. Aber mein Ablaßventil ist meine Privatsache, und das zeige ich nun wirklich niemandem, auch wenn Herr Müller noch so danach sucht.
8. Kann man so oder so sehen. Natürlich wird es in Zukunft auch noch Modulpokes geben, aber sie werden nicht mehr den Hauptbestandteil des Secret Service ausmachen. Ist auch gerechter, da immer noch nicht jeder Compi-Besitzer auch ein Cheat-Modul hat. Am liebsten sind mir immer noch Cheats, die über Tastenkombinationen oder so aktiviert werden. Wenn jemand welche weiß, kann er mir ja gern Bescheid sagen.

tom)

An die ASM-Family

...Als ich die neue ASM durchblätterte, mußte ich mit Entsetzen feststellen, das sie immer ordentlicher wird — und das ist schlecht, weil mein Zimmer noch den alten Standard der ASM hat und die Ausrede "Die ASM ist auch nicht ordentlicher" bei meiner Mutter nicht mehr zieht, wenn sie mein Zimmer sieht.
Zum Feedback der ASM 10/93: Alle Gotcha-Kritiker haben recht, ich hab' mir deshalb auch schon ein neues, viel ungefährlicheres (Schmerz, laß nach!) Hobby zugelegt. Der Nachteil dabei ist, daß man kann es nur bei ausreichend Schnee spielen kann: das Paint-Schneeballwerfen. Es ist billiger als das Spielen mit Markierer-Waffen und bringt ebenso bunte Ergebnisse, man braucht die Schneebälle vor dem Werfen nur in die entsprechenden Soßen zu tunken. Statt Tarnanzug nehme man Mamis Pelzmantel, und dann ab in den Wald, wo uns der Förster dann zur Belohnung mit richtigen Kugeln einheizt... Zum Brief von P.-F. Albrecht: ein guter Brief mit tollen Ideen. Meine Unterschrift fürs Jubiläums-Spezialheft hat er, falls Ihr (ASM) akzeptiert, daß ich anstatt auf das Leben meines Goldhamsters (habe keinen) auf das meines Amiga schwöre. Ihr könntet auch mal ein Spiel rausbringen, z. B. mit dem Namen "Feedback" (als Nachfolger von "Flashback"), wobei man von oben in ein Glas fallende Leserbriefe, die Euch nicht gefallen (hoffentlich nicht meiner), in eine Reihe von 3 Stück bringen muß, damit sie verschwinden. Als Endgegner wartet ein besonders fieser Leserbrief, der Euch fertigmachen will, aber mit Eurer Spezialwaffe (Space-Rat mit Flammenwerfer) geht dieser erst in Flammen auf und dann in Asche über.
Hotline: Ich hab' versucht, anzurufen, aber wie bekomme ich meine Scheckkarte, die ich statt der Telefonkarte in den Schacht gesteckt habe, wieder raus, denn mit der Telefonkarte kann ich kein Geld abheben?...
Bis zum nächsten Mal (Drohung!), tschüs und frohe Weihnachten auch an alle Leser.

Euer arbeitsloser Sascha

(Anm. d. Red.: Uuuuh, sei froh, daß Du das mit der Karte nicht umgekehrt gemacht hast. Nun magst Du natürlich sagen, daß man im Telefonhäuschen ja die Karte wiederbekommt. Typischer Fall von "Denkste"! Als ich letztens in Österreich war, probierte ich meine 12-DM-Telefonkarte aus. Nicht nur, daß ich sie nicht wiederbekam, aus dem Hörer klangen obendrein die Eurovisionsfanfare und dazu die

vielsagenden Worte: "Germany – no points". Um Dir aber noch die Antwort auf Deine Frage zu geben: Du solltest als Geheimzahl mal Deine Telefonnummer angeben – vielleicht klappt es ja. Toi, toi, toi (ausgesprochen: twa, twa, twa)! Frohe Weihnachten? Ist das schon wieder soweit??? Ächz...

kate)

Tach!

Loben will ich euch nicht zuviel (da ich Euch mit dem Kauf Eures Magazins durchfüttere, müßt Ihr ja gut sein), aber Ihr seid trotzdem im Moment die besten Spieletester.
So, nu' mal zum Ernst:
1. Ich habe einen Epson FX-80. Den möchte ich an meinen Amiga 500 anschließen. Mir fehlt aber ein passender Treiber. Wo krieg' ich den her?
2. Könnt Ihr mir einen Viruskiller empfehlen, der unter Kickstart 1.3 läuft?
3. Was ist denn auf den CDs im Enterprise-Pack drauf? Nur die Titelmusik auf 3 CDs?
4. Super! Die Space-Rat fetzt wieder ab! Stark, und auch noch in Farbe! Grüezi an Mathias Neumann.

Der Mann mit dem Grinsen von einem Ohr bis zum einen zurück, 93 Kilo

(Anm. d. Red.: Die CDs der Star-Trek-Box enthalten natürlich nicht bloß die Titelmusik der Serie, sondern auch das Schönste aus den jeweiligen Soundtracks. Es beginnt mit einigen Stücken aus dem allerersten Pilotfilm "The Cage", und auch die dramatische Musik zum vulkanischen Heirats-Ritual in der Folge "Amok Time" fehlt nicht.

sz

Schau mal auf der "Extras"-Disk im Verzeichnis DEVS:PRINTERS nach, da liegt ein EPSONFX-Treiber.
Bei den Virenkillern müßten eigentlich VIRUS CONTROL und VIRUSX auch unter 1.3 laufen. Ohne Gewähr, meine Kick 1.3-Zeit liegt Jahrzehnte zurück...

jb)

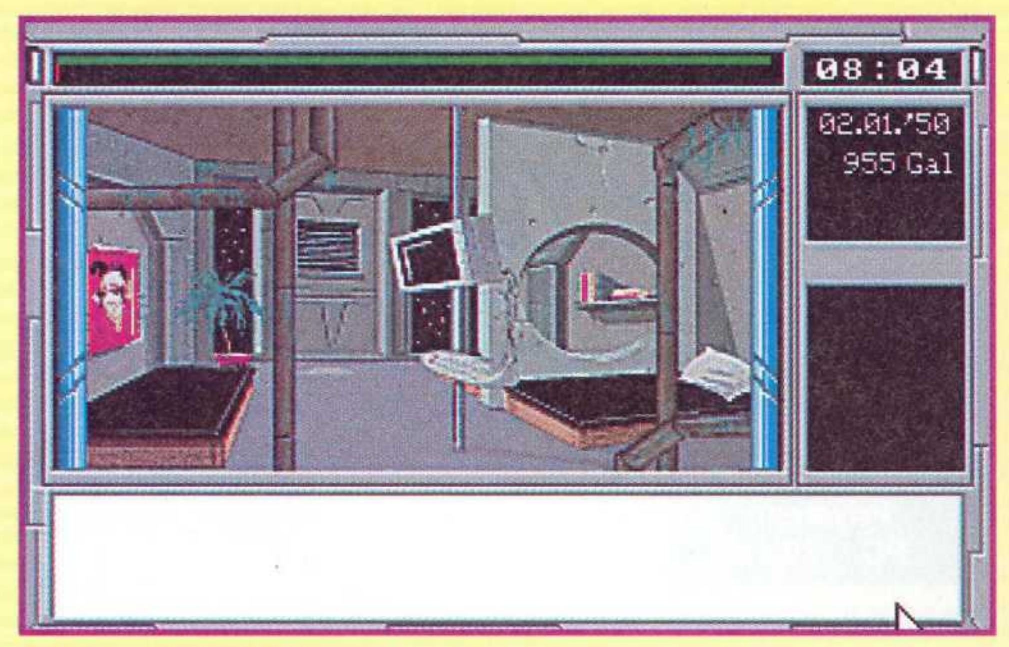
Langsam Zeit

Hallo ASM-Team! Da ich Euer Mag schon seit einigen Jahren lese, aber noch nie einen Wunsch oder eine Frage geäußert habe, dachte ich mir, da wird es aber langsam mal Zeit.
Ich bin ein Manga- & Animée-Fan mit Leib und Seele – ja, von diesen tollen kleinen Streifchen auf Laserdisk (habe zwar erst sechs Filme gesehen, bin aber schon süchtig).
Ich würde die Filme, mit englischem Untertitel und auf VHS, versteht sich, gern für wenig Geld erwerben. Wo???
Noch besser wäre, welch glänzende Idee, Ihr würdet die Filme im ASM-Bazar anbieten. Ich glaub', sie würden reißenden Absatz finden... 'Ne dumme Frage am Ende: Wieso wird der ASM-Bazar eigentlich "ASM-Bazar" geschrieben und nicht "Basar"?

G. A.

(Anm. d. Red.: Die ASM-Drogenberatung empfiehlt in disem Fall die Firma Game Syndicate, Neustr. 1, in 56242 Selters/ WW. Telefon: 02626/8658. Der dortige Dealer hält alles bereit, was das Manga-loide Herz begehrt.
Laut Duden vom Bibliographischen Institut ist ein Basar entweder ein Händlerviertel in orientalischen Städten, ein Verkauf zu Wohltätigkeitszwecken oder eine Ladenstraße bzw. Verkaufsstätte in der Ex-DDR. Der ASM-Bazar hingegen befindet sich in Eschwege, dem exakten Gegenteil einer orientalischen Stadt, dient lediglich dem eingeschränkt wohltätigen Zweck, uns morgens unsere Brötchen bezahlen zu helfen, und hat auch mit dem real existierenden Sozialismus wenig zu tun. Daher lzt ez nur recht und billig, wenn wir Bazar dazu zagen.

tom)



▲ *Das soll eine Wohnung sein?*



▲ *Ermunternd, solche Hinweise!*

EINE GALAKTISCHE KARRIERE

SPACE JOB

PC (286, VGA, Festplatte), **25 DM**, geplant für: **Amiga**, Hersteller: **Karstadt**, Essen, Muster von: **Hersteller**.

Die Stunde der Wahrheit ist gekommen: Das erste Karstadt-Spiel ist fertiggestellt. Zwei Dinge sprechen sofort zu seinen Gunsten: der niedrige Preis und die Tatsache, daß nicht Kommerz, sondern Informationen über eine mögliche Ausbildung bei Europas größtem Warenhaus im Vordergrund stehen. Hält es aber auch spielerisch dem gnadenlosen Auge des Testers stand? Das erfahrt Ihr jetzt...

Im Jahre des Herrn 2350. Wir befinden uns irgendwo in einer fernen Galaxis auf einem noch ferneren Planeten. Unser Besitz besteht aus einem Raumgleiter, 1000 Galactics und einer Bruchbude von Wohnung. Das Wichtigste: Wir dürfen heute unseren ersten Job antreten – als Azubi bei **Karstadt**.

Nach der Entscheidung, ob wir lieber als Junge oder Mädchen spielen wollen, lernen wir spielerisch ein bißchen was von dem kennen, was auf uns zukommt. Danach geht es zum Chef, der uns schließlich in die Lebensmittel-Abteilung schickt. Dort erwarten uns unaufgeräumte Regale, in die wir möglichst die richtigen Waren einsortieren sollen. Leichter gesagt als getan! Aber wer ein gutes Augenmaß hat, wird das ziemlich schnell raffen.



▲ *Der Film des Tages*



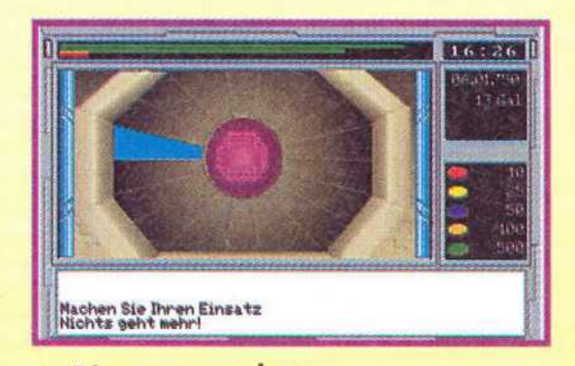
▲ *Der Vergnügungsplanet*

Komplizierter ist es da schon, die Waren mit den richtigen Preisen auszuzeichnen – wir haben ja für alles nur ein bestimmtes Quantum an Zeit. Und da anfangs kein einziger Preis bekannt ist, bleibt uns ein Blick auf die Liste nicht erspart. Tip: Merkt Euch möglichst die Waren, die öfters kommen, schaut dann nach den Preisen, und klickt das richtige Feld einfach an. Je mehr man in der verfügbaren Zeit schafft, desto höher steigt die Erfolgsbilanz des Tages.

Schließlich gilt es noch, möglichst gute Kundengespräche zu führen – eine von mehreren Antworten ist die richtige, aber welche? Noch'n Tip: Kommt ein Betrunkener, weist ihn einfach darauf hin. Und wenn sich einer über einen beschädigten Artikel beklagt, solltet Ihr die Antworten mit "Schrottwert" und "Kitsch" anklicken.

Die Leiter zum Erfolg

Drei Leisten zeigen uns an, wie weit wir es gebracht haben. Die erste ist die Energieleiste, die wir dank Futteralien und ausreichend Schlaf eigentlich fast immer im grünen Bereich halten können. Die mittlere zeigt das Tagessoll an Arbeitserfolg – auch hier sollte vor Verlassen des jeweiligen Einsatzortes der grüne Bereich erreicht sein. Um so schneller kommt man im Spiel (und damit im Beruf) vorwärts.



▲ *Rien ne vas plus*

Die dritte Leiste zeigt den Gesamterfolg, ist quasi die Aufstiegsleiter, denn nach der Azubi-Zeit wird man ja Verkäufer und dann Abteilungsleiter. Mit Arbeit allein ist es nicht getan; ab und zu muß man auch was für die geistige Fortbildung tun. Zwei Anlaufstellen sind dabei wichtig: die Volkshochschule und das Kino. Aber: Ihr solltet Euch für den richtigen Kurs bzw. den richtigen Film entscheiden, ansonsten wirkt sich das Ergebnis negativ aus.

Die eigene Arbeitskraft zu erhöhen ist das Ziel regelmäßiger Besuche im Fitneß-Studio. Wie das Kino finden wir es auf dem Vergnügungsplaneten. Dort sind auch ein Casino (beim Roulette hatte ich mehr Glück als beim Black Jack) und eine Disco, wo wir – auch das ist ein Spielziel – nette Girls oder Boys (je nach Hauptfigur) kennenlernen. (Es ist übrigens ein Gerücht aus dem Feedback, daß es in der Amiga-Version zu gleichgeschlechtlichen Paarungen kommen wird – grins).

Kleine Geschenke erhalten die Freundschaft, und es gilt schließlich, den späteren Traumpartner zu einem Treffen zwecks Präsentation der Sterntalersammlung zu überreden.

22 Uhr: Zapfenstreich

Ein weiteres Spielziel ist der Erwerb des besten Raumgleiters. Nur kostet der 'ne ganze Menge. Aber da man ja sein Konto überziehen kann... – Ach so! Ihr habt doch wohl daran gedacht, vor Arbeitsantritt eines einzurichten, oder? Ich empfehle die Kosmo-Bank. – Schuldenfrei muß man am Ende auch noch sein. So ein Pech aber auch!

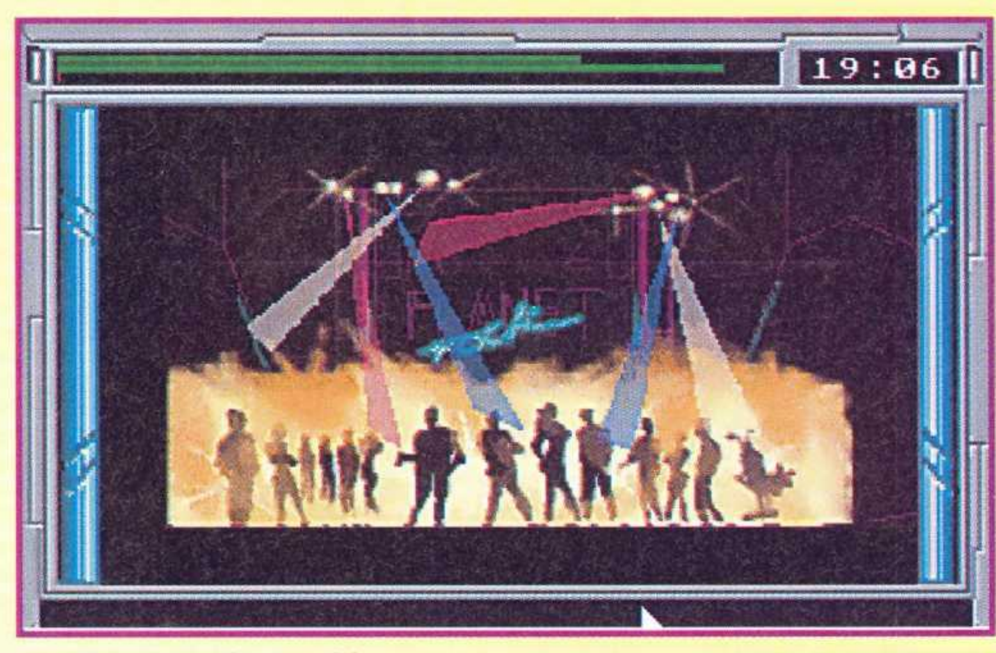
Auch bei der Wohnung wird das Beste vom Besten erwartet. Mit den Wohnungen ist das ohnehin so eine Sache: Wenn Ihr nämlich nicht bis 22 Uhr in der Koje seid, kommt der Hausmeister an, und Ihr dürft die Nacht woanders verbringen. Es gibt zwar eine Möglichkeit, durch die Luftschleuse reinzukommen, allerdings nur, wenn Ihr gut im Zahlenraten seid.

Kommen wir noch einmal auf den beruflichen Aufstieg zurück. Um diesen zu schaffen, muß man eine bestimmte Anzahl von Punkten erreichen. Das ist mit den genannten Methoden möglich, doch auch das Schnappen von Ladendieben zahlt sich aus. Die Azubi-Arbeiten in den verschiedenen Abteilungen sind weitgehend identisch. Hier liegt der wesentliche Schwachpunkt des Spiels, denn es wird mit der Zeit doch etwas dröge.

Als Verkäufer und erst recht in Sachen Ableitungstei... äh, Abteilungsleiter sind die beruflichen Anforderung allerdings wesentlich größer, was **Space Job** dann wirklich zum reinen Vergnügen und zum äußerst spannenden Knobelspiel werden läßt, das für lange Zeit kurzweil bietet.



▲ *Irdische Genüsse*



▲ *Tekkno, Tekkno, Tekkno*



▲ *Bringt uns dieser Film weiter?*

Spielablauf entscheidet

Die Animations-Sequenzen, z.B. der Flug mit dem Raumgleiter, sowie die übrigen Zeichnungen sind weitgehend gelungen, obgleich es gar nicht so sehr darauf ankommt. Die SoundBlaster-Ausgabe klingt nett, vor allem der Sound in der Disco ist gut, doch auch das ist nicht so wichtig.

Entscheidend ist eindeutig der Spielablauf, und der läßt bis auf die genannte Schwachstelle wenig zu wünschen übrig. Space Job macht schlichtweg Spaß und ist keins von diesen Fuzzy-Dingern, die man nach ein paar Stunden wieder weglegt. Im Gegenteil: An diesem Teil wird man sich manchen Tag und manche Nacht die Zähne ausbeißen.

Eigentlich sind 25 DM zu wenig Geld für ein derart umfangreiches Game. Aber es soll ja auch der Information dienen. Ich für meinen Teil empfehle Euch ohne Vorbehalt, die Knete bei der nächsten Karstadt-Filiale auf den Tisch zu legen und die fünf Disketten zu kaufen. Ihr werdet bestimmt nicht enttäuscht sein und noch jede Menge hier nicht genannter Überraschungen erleben.

Kleiner Tip zum Abschluß: Vegetarische Küche und Salate sind mitunter besser als Burger und Pommes oder die Pizza für Jonas Wagner. Nur eines vermisse ich: eine gewisse Zigarette, aber sonst... Alles klar? Dann ab in den Weltraum.



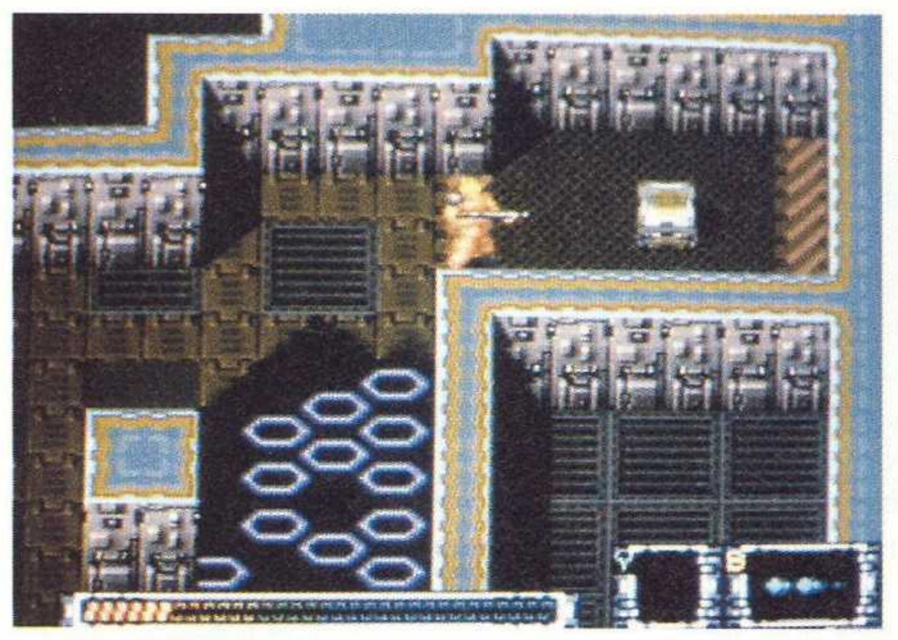
▲ *Technische Abteilung – aufgeräumt!*



Urteil: 11 SEHR GUT

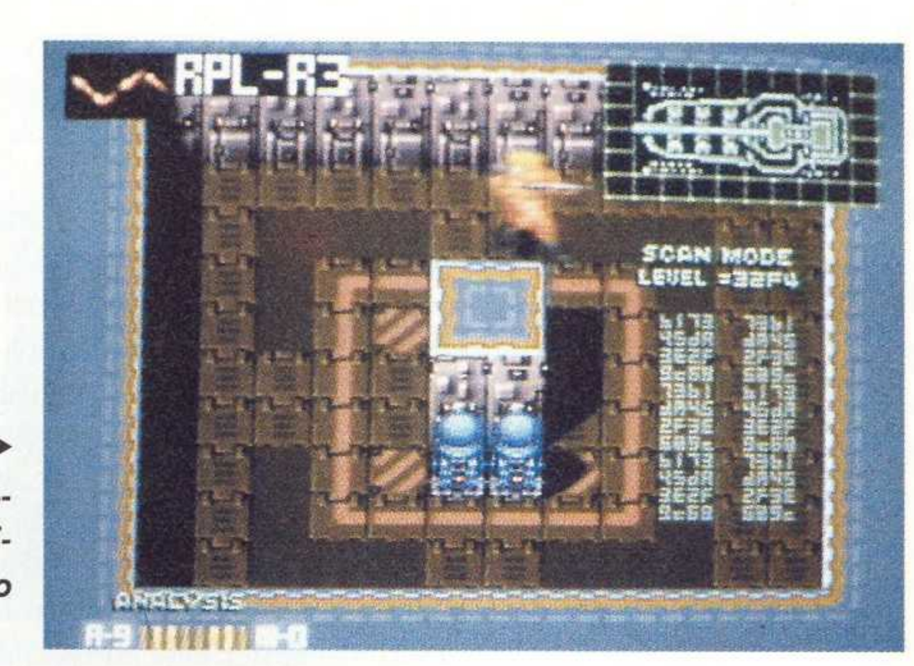
Grafik:	9
Sound:	9
Anleitung:	10
Realitätsnähe:	12
Dauerspaß:	11

Selten vorher war ein Kaufhaus so unterhaltsam



◀ Weihnachtsgeschenk: eine Extrawaffe...

▶ ...mit Bedienungsanleitung per Video



Ich denke, also knall' ich

OPERATION LOGIC BOMB

SuperNES, **140 DM**, Hersteller: **Jaleco**, USA, Muster von: **Die Cassette**.

Endlich haben Wissenschaftler die ultimative Lösung fürs Reisen im All gefunden. Doch die Jungs "from outer space" haben etwas dagegen, entführen mit einer Armee von Aliens die Forscher und besetzen das Labor. Jetzt wird es Zeit, daß ein mutiger Held für Ordnung sorgt.

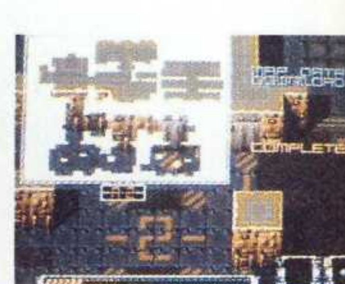
Wer will schon an einem echten "Search and Destroy"-Spiel vorbeigehen, ohne ein paar Aliens geplättet zu haben? Dafür bietet sich jetzt Operation Logic Bomb von Jaleco an. Im Gegensatz zu anderen Shoot'em-Ups heißt die Devise hier jedoch nicht einfach "See and Kill".

Die Levels bestehen bis auf wenige Ausnahmen aus Hi-Tech-Gebäudekomplexen – den reinsten Irrgärten. Unsere Helden sollten also mit Übersicht um die Ecken schleichen und aus der Deckung feuern. In dieser Beziehung hebt sich Logic Bomb schon ein wenig von den üblichen Ballergames ab. Einen kleinen Adventuretouch gibt's übrigens auch.

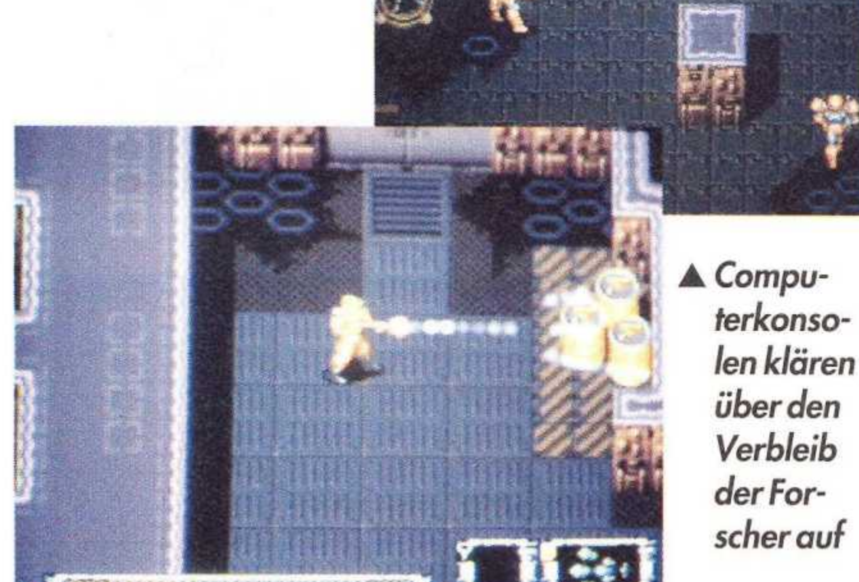
An verschiedenen Monitoren in den insgesamt zehn Levels bekommt der Spieler Informationen zum Verbleib der Forscher. Der Einsatz der sieben Waffen geschieht ausnahmsweise nicht im Frei-Schnauze-Modus, sondern wird weitgehend vom Spiel vorgegeben (hier ein Generator hinter einer Ecke, dort eine spezielle Panzerung usw.).

In Sachen Aliens hält man sich mit Innovationen eher zurück. Die meisten Monster sehen so aus, als wäre man ihnen irgendwo schon einmal begegnet. Doch in einem Shoot'em-Up macht halt weniger die Grafik, sondern vielmehr die spannungsvolle Atmosphäre den Spielspaß aus. Und hier können die Heckenschützen tatsächlich überall lauern. Logic Bomb ist kein Game im Rambostil. Wer meint, Augen zu und durchstürmen sei die Devise, wird schnell sein Spielerleben ausgehaucht haben. An vielen Stellen sind eher taktisches Geschick und vorsichtiges Herantasten gefragt. Ein wenig sauer stößt allerdings auf, daß die Gegner auch getroffen werden können, wenn sie noch gar nicht auf dem Bildschirm zu sehen sind und selbst noch nicht schießen.

Trotz kleiner Schwächen (es gibt überhaupt keine Optionen oder Paßwörter) gefällt vor allem der Strategieaspekt beim Häuserkampf. Das rechtfertigt meiner Meinung nach trotz des hohen Preises ein gutes Urteil.



▲ Übersichtskarte für die Levels



▲ Computerkonsolen klären über den Verbleib der Forscher auf

▲ Wir machen den Weg frei, oder was?



▲ Ein kleiner Levelwatz



Urteil: 9 GUT

Grafik:	7
Sound:	7
Ablauf:	9
Idee:	9
Atmosphäre:	9

Keine Optionen, aber unüblich viele Strategie- und Adventure-Aspekte

ZEIT FÜR TECNOPLUS

SNES Control Stick (TP197)

Dieser SNES Kontroll Stick in ergonomischem Design ist die optimale Ausrüstung für das Super Nintendo Entertainment System!

★ 6 Feuerknöpfe (A,B, X, Y, L, R)
★ Start/Auswahlknopf
★ Unabhängige Turbokontrolle für alle Feuerknöpfe
★ Zeitlupen-Funktion
★ Autofeuer-Fähigkeit

empf. Verkaufspreis

29.99 DM

Hawk Junior (TP189)

Dieser Analog Joystick für IBM® XT/AT 386, 486 und Kompatible, eignet sich hervorragend für schnelle Arcade Action Games!

★ 2 Feuerknöpfe
★ Turbofeuer-Auswahlschalter
★ Automatische Zentrierung
★ Trimmung nicht erforderlich

empf. Verkaufspreis

19.99 DM

Swift (TP200)

Jetzt gibt es für den Commodore Amiga, C64 und Atari ST Heimcomputer dieses ausgezeichnete Kontroll-Pad mit Turbofeuer!

★ 8-Wege direktionales Daumen-Kontroll-Pad
★ Freihand Autofeuer-Funktion

empf. Verkaufspreis

14.99 DM

Fordern Sie unseren kostenlosen Prospekt an. Heute.

Vertrieb für Deutschland, Österreich und Schweiz durch:



TECNOPLUS

TECNOPLUS erhalten Sie im Computerfachhandel und in allen gut sortierten Fachabteilungen der Kaufhäuser.

LEISURESOFT GmbH
Robert-Bosch-Straße1
59199 Bönen, Deutschland
Tel. 0 23 83 / 69-0, Fax 0 23 83 / 5 71 16



▲ *Falls man mal wieder Frust abreagieren will: Deep Core!*

DEEP CORE

Amiga, ca. 100 DM, Hersteller: **ICE**, England, Muster von: **Hersteller**.

Wenn es nach dem Willen diverser Spieleprogrammierer gehen würde, dann hätte die Erde alle naselang Besuch von Außerirdischen. Besonders von der Sorte, die den Satz "Ich will nur dein Bestes..." etwas anders verstehen als wir.

TIEFENRAUSCH

Ein UFO ist in **Deep Core** ins Wasser gefallen, genauer gesagt in den Indischen Ozean. Keiner weiß, was da heruntergekommen ist, allerdings weiß man, wo das geschah. Es hat sich nämlich an eine Meeresstation angehängt und baumelt da nun so 'rum.

Da Aliens – wie man aus dem gleichnamigen Film weiß – grundsätzlich erst mal nur eines wollen, nämlich die Erdbevölkerung ausrotten und möglichst viel Schaden anrichten, wird kurzerhand ein Spezialagent mit der Aufgabe betraut, mal gründlich nachzuschauen. Dieser Spezialist, er ist Captain mit Namen "Downrazor" (Veteran mit Orden bis über die Ohren), bekommt den Auftrag und macht sich auch prompt auf die Socken.

In der Tiefseestation angekommen, muß sich Downrazor gleich gegen alle Arten von Robotern wehren, die da kreuchen und fleuchen. Das geht natürlich nur mit der Wumme in der Hand, leider aber sind Sauerstoff und Energie streng rationiert. Ersatz ist zwar unterwegs zu bekommen, aber wie und wo, das bleibt die Frage, die zu lösen ist.

Deep Core ist ein sauber programmiertes Amiga-Ballerspielchen. Der Held läuft horizontal durch die weit verzweigten Gänge der Tiefseestation und muß – möglichst ohne ein Leben zu verlieren – den nächsten Ausgang finden. In den Gängen liegen Kugeln mit Symbolen, manchmal auch nur Symbole, die unterschiedliche Bedeutung für das Fortkommen haben.

Da gibt es Energie- und Sauerstoffkugeln, aber auch Extrawaffen und Schlüssel für Lifttüren. Leider sind auch kleine Gemeinheiten wie plötzlich explodierende Granaten oder Negativsymbole darunter, die einem noch ein bißchen von der Energie oder dem Sauerstoff entziehen. Grafisch ist das Spiel nicht schlecht. Weiches Scrolling, schöne große und gut zu erkennende Sprites machen die Hatz spannend. Allerdings hakt die Steuerung ein wenig, und unser Held reagiert häufig zu langsam. Die Musik ist echt nicht schlecht! Begrüßt wird man mit Heavy-Metal-Getöse, und auch der Rest vom Sound kommt echt gut 'rüber. Was wieder mal das Gesamtbild stört, ist das leidige Wechseln der Disketten. Anscheinend hat man auch bei ICE noch nicht gemerkt, daß der Amiga hervorragend mit Festplatten umgehen kann.

Trotzdem bekommt das Teil ein "Gut" von mir. Nicht mehr, da nichts weltbewegend Neues passiert, aber auch nicht weniger.



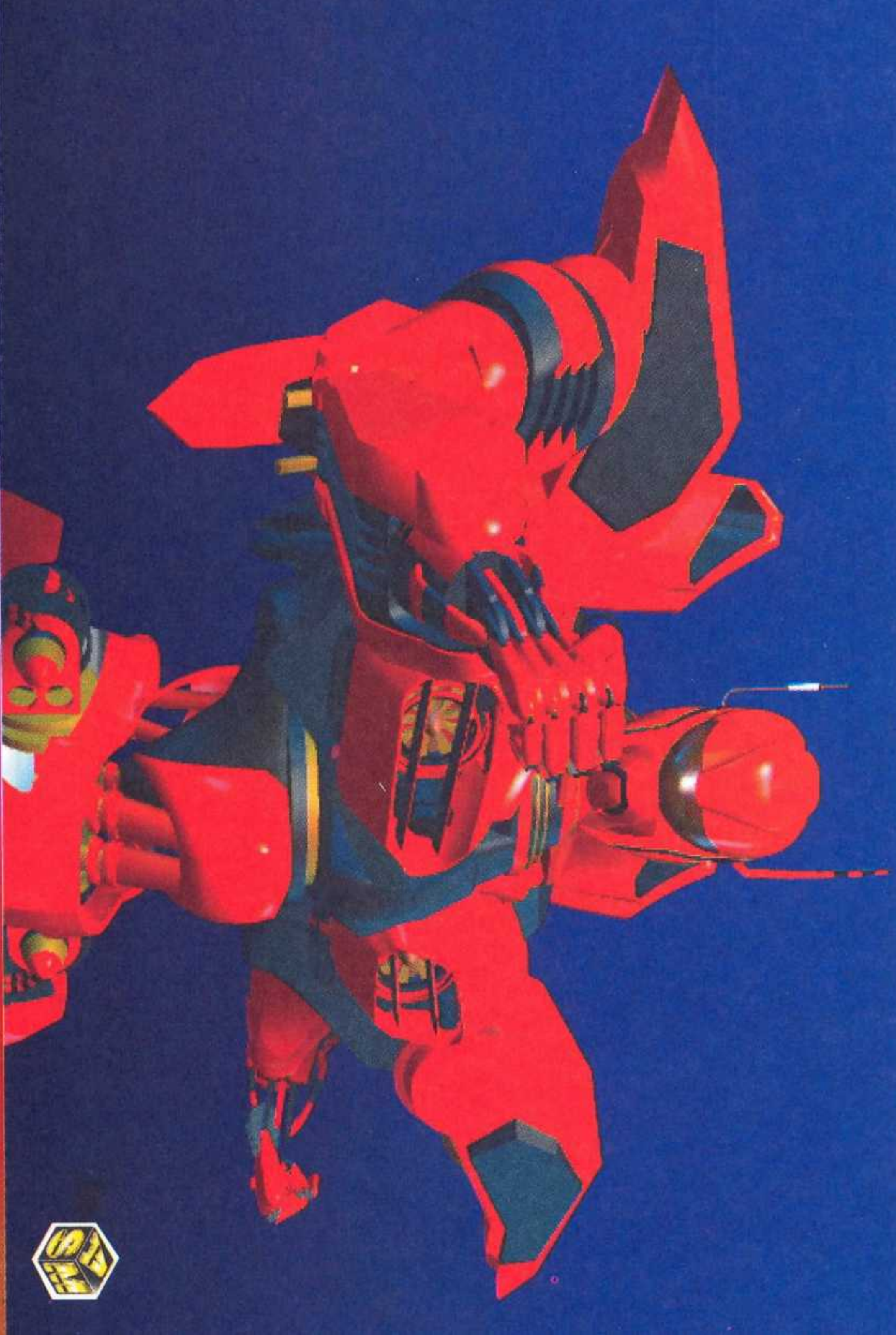
▲ *Sieht alles so schön ruhig aus...*

◀ *Sieht aus wie ein Vertreter für Kleineisenwaren...*



ANSTOSS





ASM-Das Spaß-Magazin, Postfach 1870, 37258 Eschwege, Tel.: 0 56 51 / 929-0, Fax: 0 56 51 / 929-141

Motiv: Anstoß

© Ascon

ASM-Das Spaß-Magazin, Postfach 1870, 37258 Eschwege, Tel.: 0 56 51 / 929-0, Fax: 0 56 51 / 929-141

Motiv: Hero Quest

© Softgold

ASM-Das Spaß-Magazin, Postfach 1870, 37258 Eschwege, Tel.: 0 56 51 / 929-0, Fax: 0 56 51 / 929-141

Motiv: Rise of the Robots

© Mirage, England

ASM-Das Spaß-Magazin, Postfach 1870, 37258 Eschwege, Tel.: 0 56 51 / 929-0, Fax: 0 56 51 / 929-141

Motiv: Die Siedler

© Blue Byte

Wer so richtig schön mies drauf ist, darf sich freuen. Endlich kann man sein Mütchen kühlen, und das auf recht spektakuläre Weise. Man nehme ein bißchen Sport, verquicke es mit einem Hauch Krieg – und man bekommt ein ungewöhnliches Football-Spiel.

Immer in die Weich-teile

CRAZY SPORTS FOOTBALL

Amiga, **80 DM**, Hersteller: **Millennium**, England, Muster von: **Hersteller**.



Die Preview in der ASM 10/93 kündigte es unter dem Namen "Brutal Sports Football" bereits an, und in der nun vorliegenden Endversion hat es mit "Brutal Sports Series – Crazy Sports Football" einen noch längeren Namen bekommen. Das Spiel könnte ein Anwärter auf den Titel "jüngster Fall für Familien- und Tugendwächter" werden.



▲ ***Regel Nummer 31: Die Bombe auf dem Spielfeld erspart weitere Abwehrreaktionen***

Worum geht's? Eigentlich um ein Zwischending aus American Football und Gladiatorenkampf. Zwei Mannschaften treten in einem seltsamen Stadion gegeneinander an und versuchen, einen eirigen Ball in das gegnerische Steintor zu tragen, zu treten, zu werfen oder zu schießen.

So nett sich das anhört (American Football ist zwar hart, aber nicht unbedingt tödlich), so wenig nett wird gespielt. Man kann nämlich durch auf dem Feld auftauchende Symbole Schützenhilfe bekommen. Ein Hase bringt dem Spieler, der das Symbol als erster erreicht, den Vorteil größerer Schnelligkeit, und eine Handgranate sorgt schnell für freie Bahn auf dem Spielfeld – leider auch für Krater. Auch sonst wird nicht zimperlich miteinander umgegangen; es wird geschlagen, getreten, in die Luft geschleudert, daß die Orthopädie sich die Hände reibt.

Die Mannschaften bestehen zum Teil aus ziemlich kuriosen Figuren. Es gibt Wikinger, Hunnen, Mini-Drachen, Zauberer (die den Gegner öfter mal ins Leere laufen lassen) oder Barbaren, denen der Ball egal ist; sie konzentrieren sich gleich auf den der Kopf des Gegners.

Crazy Sports Football ist eine Parodie. Anders kann man diesen Brutalo-Spaß nicht nennen. Wer es spielt, muß mit Anfällen lustvoller Schadenfreude rechnen, auch wenn die persönliche Grundhaltung eher friedvoll und mitfühlend ist.

Alles in allem steckt meine an sich friedliche Seele mal wieder im Zwiespalt. Die Schlacht um das lederne Ei macht wirklich Spaß, aber der Brutalitätsfaktor ist enorm. Immerhin sammelt das Game dadurch Pluspunkte, daß die Gewalt so sehr überzeichnet wird, daß es schon wieder ironisch wirkt.



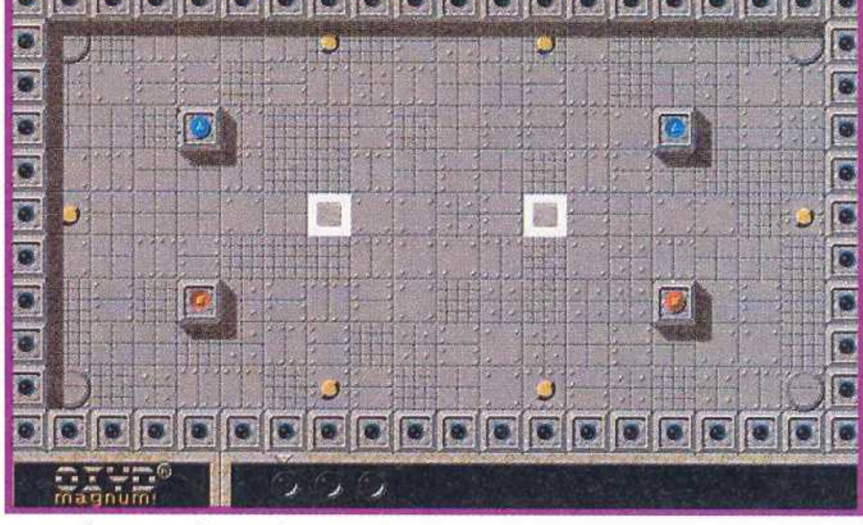
ASM Urteil: 9 — GUT

Grafik:	9
Sound:	6
Ablauf:	9
Idee:	9
Aufmachung:	10

Genau das richtige, um den inneren Schweinehund raushängen zu lassen, ohne Freunde zu verlieren

OXYD MAGNUM

PC, ca. 80 DM, Hersteller: **dongleware**, 69139 Neckargemünd, Muster von: **Hersteller**.



▲ *Es fängt so harmlos an...*

Mit Kugeln trifft man im Leben öfter zusammen: Die einen nehmen sie mit Rum, andere mögen sie zu Weihnachten, wieder andere geben sie sich einfach – Herr Baron läßt bitten. PCler genießen sie allerdings lieber roh.

Rollkommando

Seit vielen Jahren gibt es in den Spielzeugabteilungen der Kaufhäuser Labyrinth-Spiele, in denen man mit viel Geschick eine Metallkugel durch und um viele Hinder-



▲ *...wird dann immer gefährlicher...*

nisse schleusen muß. Das Spielprinzip war ein solcher Erfolg, daß es sogar von Computer-Programmierern übernommen wurde. Ein neuerer Vertreter dieser Art der Denk- und Geschicklichkeitsspiele ist Oxyd, das nun in der Version "Magnum" für noch mehr sich in Rauch auflösende graue Zellen sorgt.

Wohin des Wegs?

Oxyd Magnum besteht im Grunde aus zwei Spielideen: Zum einen steckt ein wenig Memory drin, zum anderen das erwähnte Kugelspiel. Und so geht's: Irgendwo in der Landschaft der verschiedenen Levels befinden sich sogenannte Oxyd-Steine. Stößt die Kugel gegen diese Steine, so öffnen sie sich und geben ein farbiges Symbol frei. Ziel des Spiels ist es nun, einen zweiten Oxyd-Stein mit dem gleichen Farbsymbol zu finden. War man erfolgreich, bleiben beide Oxyd-Steine offen. Trifft man dagegen einen falschen Stein, so öffnet sich dieser zwar, aber der erste schließt sich wieder. Man muß sich die Position der Farbsymbole also gut merken.

Das hört sich alles ziemlich einfach an, ist es aber nicht. Der Grund ist in den immer schwerer werdenden Levels zu suchen. Das Ganze fängt harmlos an: Vier Oxyd-Steine müssen angestoßen werden. Nach spätestens dem zweiten Versuch weiß man, welche zusammengehören. Dann geht's aber schon los. Man kommt das erste Mal mit einem Laser in Berührung – was unweigerlich eine Kugel kostet – und muß einen geheimen Eingang finden. Und so wächst die Anzahl der Rätsel in der gleiche Höhe wie die Unruhe des Spielers.

Schon bei den Zehner-Levels weiß der Spieler, was die Stunde geschlagen hat. Da muß jeder Oxyd-Stein mit einem Laser und der geschickten Plazierung eines Spiegels geöffnet werden, weil ein Abgrund im Weg ist, es flitzen seltsame Propeller hinter der Kugel her und machen aus ihr Kleinholz, wenn sie sie erwischen, und es gibt seltsame schwarze Löcher, die die Kugel an einen völlig anderen Ort versetzen. Die kann außerdem im sumpfigen Untergrund unwiederbringlich versinken, wenn man sie nicht dauernd in Bewegung hält.

Richtig schlimm wird es, wenn das Yin- und-Yang-Zeichen auftaucht, denn dann teilt sich die Kugel in eine helle und eine dunkle Hälfte auf. Nur beide können das nächste Labyrinth oder die nächste Welt meistern. Da gibt es dann Durchgänge, durch die nur die schwarze Kugel paßt, oder aber Tore, die sich für die Kugel schließen, die hindurchbewegt wird.

Marcus meint:

Unglaublich, aber wahr. Oxyd Magnum haut Tetris vom Thron des Suchtspiels Nummer eins. So eine billige Spielidee, und bringt doch dermaßen viel Spaß, daß aus einem kurzen Blick ins Programm mittlerweile gut acht Stunden geworden sind. Mein Urteil:

»ASTREIN«

Der Winterabend-Retter

Oxyd Magnum ist genau das richtige Spiel, wenn es draußen stürmt oder schneit, im Fernsehen Columbo zum siebten Male den gleichen Mörder verhaftet oder im Kino nichts anderes läuft als "Dino-Kramer gegen Dino-Kramer". Dann setze ich mich nämlich mit einer heißen Tasse vanille-aromatisierten Tees in mein warmes Stübchen, schalte den Rechner ein und bringe die Kugel dazu, durch die Labyrinthe zu laufen. Und für gewöhnlich wird bei diesem Spiel aus einer Tasse Tee mehr, und der Abend geht rum wie nichts.

Nicht nur, daß das Spiel intelligent und spannend ist, auch die Grafik kommt sehr gut rüber. Der Detailreichtum der Hintergründe und der eigentlichen Hindernisse ist beeindruckend. Mit knapp 800 KByte Speicherbedarf auf der Festplatte ist Oxyd Magnum der Gewinner des Preises "Wider die tierische Sektorverschwendung", und soundmäßig sorgt das Teil für viele lustige Effekte. Alles in allem ein Spiel, das mich voll überzeugt.

▲ *...und bedarf eines starkes Nervenkostüms*

Urteil: 10 – GUT

Grafik:	9
Sound:	7
Ablauf:	11
Idee:	10
Dauerspaß:	10

Diese Kugel geb' ich mir mit Freuden



"Flipper war sein letztes Wort, dann rollten ihm die Kugeln fort!" So oder so ähnlich heißt es bereits in einem schönen deutschen Volkslied. Bei einer neuen Flipper-Simulation von Electronic Arts kommt man tatsächlich ganz schön ins Rotieren, denn auf dem Bildschirm geht es schwerstens ab.

VIRTUAL PINBALL

Mega Drive, ca. 120 DM, Hersteller: **Electronic Arts**, England, Muster von: **Electronic Arts Deutschland**.

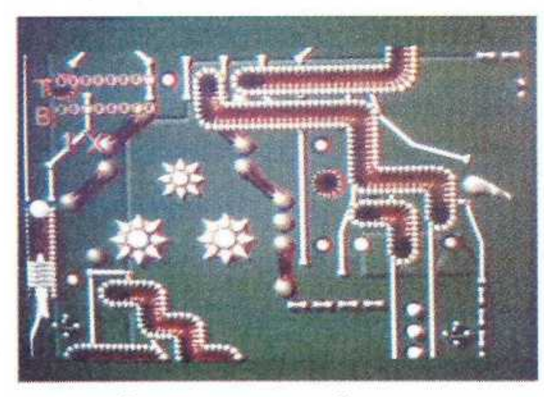
Virtual Pinball sieht auf den ersten Blick nicht besonders aufregend aus, speziell wenn man zuvor einen Hammer wie "Dragon's Fury" im Mega Drive hatte. Gegen so ein Klasseprogramm ins Rennen zu gehen, ist eine ziemlich undankbare Angelegenheit.

Also mußten sich die Programmierer etwas besonderes einfallen lassen. Bei den Flipper-Elementen, mit denen die fünf verschiedenen Standardtische ausgerüstet wurden, hat der Geistesblitz noch auf sich warten lassen: Es sind hauptsächlich Röhren, Katapulte, Bumper und Drop-Targets nach konservativer Machart. Das reißt keinen mehr vom Hocker.

Auch ist nicht zu übersehen, daß die Grafik von Virtual Pinball trotz der vielen einstellbaren Hintergründe ebenfalls eher als Durchschnittskost bezeichnet werden muß. Der 3D-Effekt – deshalb hat das Spiel das Wörtchen "Virtual" im Titel – ist jedenfalls nicht so wahnsinnig berauschend ausgefallen.

Dann aber kam den Entwicklern ganz offensichtlich die Erleuchtung: "Machen wir doch statt eines normalen Flippers einen Flipper-Baukasten". Und das war eine echte Super-Idee. Mit dem Construction-Set könnt Ihr Euch Eure eigenen Flippertische zusammenbasteln und sogar mit Musik unterlegen. Dank Batterie ist es möglich, der staunenden Nachwelt bis zu acht eigene Werke zu erhalten.

Die vorgegebenen Tische lassen sich modifizieren, was Hintergründe, Grafiksets und Musik anbelangt. Ungewohnt und etwas störend ist, daß der Flipper nicht nur in der Vertikalen, sondern auch horizontal scrollt.



▲ *Ein Flipper im Querformat*

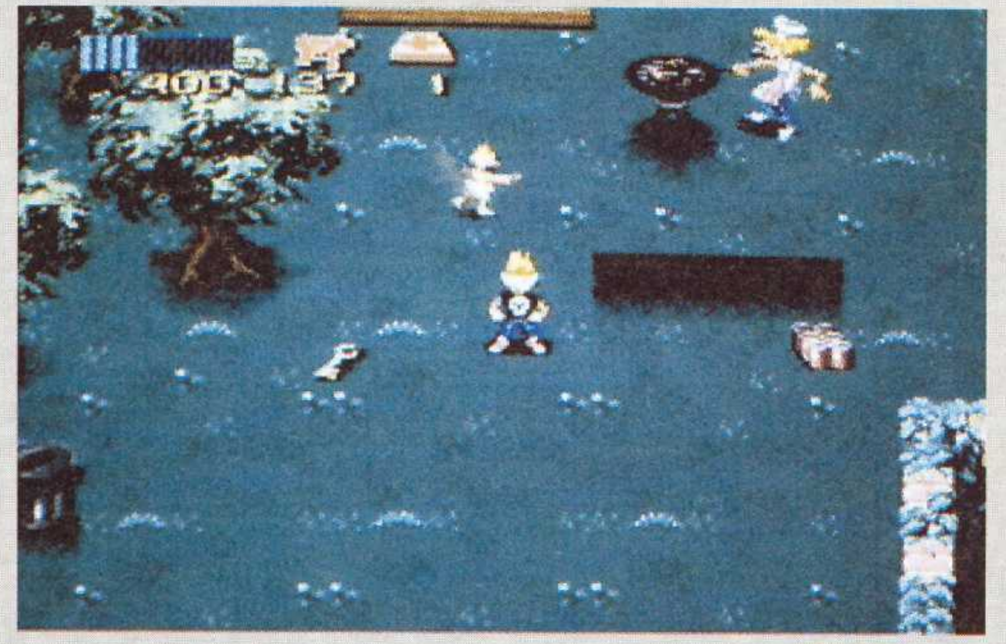
Da verliert man sehr schnell die Kontrolle, wenn gerade mehrere Kugeln über den Bildschirm flitzen. ■

ah





LucasArts ist doch immer wieder für eine Überraschung gut. Während alle Welt noch auf das langerwartete "Empire Strikes Back"-Modul fiebert, hat die Edelsoftware-Schmiede eine Lizenz für ein fetziges neues Ballerspiel an Konami verkauft. In "Zombies" machen die Untoten der B-Movie-Geschichte die Nachbarschaft unsicher.


▲ *Rettet das Barbecue*

ZOMBIES

SuperNES, 94 DM, Hersteller: **LucasArts**, USA, Muster von: **Flashpoint**.

Die Leichen in Nachbars Garten

Was genau passiert ist, weiß eigentlich keiner so genau. Vielleicht hängt es jedoch mit den Außerirdischen zusammen, die vor kurzem auf der Erde gelandet sind. Auf jeden Fall treiben sich in der Nachbarschaft plötzlich Horden von Zombies herum; im Supermarkt sorgen neuerdings kleine Feuerteufel für Unruhe, und im Stadtpark begegnet man jetzt des öfteren Irren mit Eishockeymaske und Kettensäge.

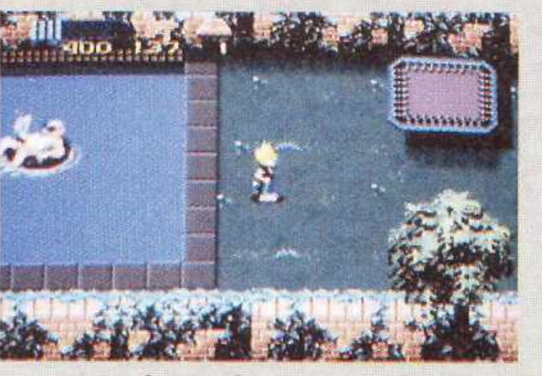
All diese Gruselgestalten haben nur ein Ziel: Sie wollen deine Nachbarn fressen. So etwas kann ein hilfsbereiter Teenager natürlich keinesfalls durchgehen lassen. Glücklicherweise erweisen sich die Monster als relativ anfällig gegenüber gespritztem Wasser. Also rasch den Super-Soaker in der nächsten Badewanne aufgeladen, und schon kann's losgehen zu einer der lustigsten und hektischsten Zwei-Spieler-Ballerorgien die es für das SNES gibt.

Von Alien...

Zombies, das im amerikanischen Original "Zombies ate my Neighbours" hieß, ist zunächst einmal eines jener typischen isometrischen Ballergames wie Jurassic Park oder Chaos Engine. Aber LucasArts hätte unter den Fans nicht einen so guten Ruf, wenn es sich dabei um den x-ten Aufguß einer Spielidee handeln würde. So ist das Teil auch eher als Parodie auf andere Titel des Genres zu sehen.

Außerirdische wollen die Bevölkerung der Erde unterjochen und bedienen sich dazu aller Gruselgestalten, die sie aus irdischen Horrorfilmen kennen. So kommt es, daß in einer amerikanischen Kleinstadt plötzlich an allen Ecken und Enden das Böse regiert.

Die Spieler übernehmen den Part zweier Teenager, die sich daran machen – mit Wasserpistolen bewaffnet – dem Spuk ein Ende zu bereiten. Dazu müssen in jedem Level alle Nachbarn in Sicherheit gebracht werden, bevor die Zombies sie fressen. Je nach Wertigkeit der Nachbarn gibt es mehr oder weniger Punkte für die Rettung. Während die verschrumpelte alte Lehrerin gerade mal schlappe 10 Punkte bringt, greift man bei den knackigen Cheerleadern – mit einem Gegenwert von 200 Punkten – so richtig in die Vollen.


▲ *Eintauchen oder weghüpfen?*

Zusätzlich müssen noch Extras wie Zusatzwaffen und Schlüssel eingesammelt werden. Mit den Schlüsseln lassen sich die Türen von Häusern öffnen, in denen es dann weitere Nachbarn zu befreien gibt. Wenn sich allerdings partout kein Schlüssel finden läßt, kann so eine Wohnungstür auch durch vorsichtiges Beharken mit eine Panzerfaust geöffnet werden.

...bis Zombie

Extrawaffen gibt es in Hülle in Fülle. Man findet sie auf Straßen, Plätzen, in Schränken oder Mülleimern. Dabei reicht die Palette an Verteidigungsmitteln von einem wurfgeschoßfähigen Dosenbier-Six-Pack bis hin zur bereits erwähnten Panzerfaust. Außerdem gibt es auch noch Zaubertränke, die den Spieler in eine Art Wer-Teenie verwandeln. Als drei Meter großes, zotteliges und klauenbewehrtes Monster hat man zumindest für einen kurzen Zeitraum Ruhe vor den Angreifern.

Alle paar Stages taucht dann auch noch ein Endgegner auf. Auch hier kommt der Humor nicht zu kurz. In welchem Game sonst ist man bisher schon mal von einem 30-Meter-Riesenbaby bedroht worden? Insgesamt 60 Levels gilt es – allein oder zu zweit – zu erkunden. Die wilde Jagd geht durch Gärten, Parks und Supermärkte. Ist das Modul schon im Solo-Modus eine Granate, so kommt erst mit Unterstützung eines Partners richtig Laune auf.

Grafisch und soundmäßig macht das Game ordentlich was her, was ja bei Lucas auch nicht anders zu erwarten war. Statt der üblichen Scrolltexte am Spielende weist Zombies noch einen Special-Gag auf. Der letzte Level ist nämlich als Credit-Level konzipiert und führt den Spieler geradewegs in die LucasArts-Redaktion. Dort können dann noch einmal ordentlich Monster zerblastert werden, und alle Programmierer und Grafiker bedanken sich individuell für die Befreiung. Wer sich das mal ansehen möchte: Paßwort XWJR!



▲ *Zum Monsterbashing bei LucasArts*



Urteil: 11 SEHR GUT

Grafik:	12
Sound:	11
Ablauf:	11
Humor:	12
Dauerspaß:	11

Zombies wie sie keiner kennt. LucasArts bleibt seinen Ansprüchen treu. So wollen wir Module sehen.



▲ *Immer auf die kleinen...*





Noch drei Aliens, noch ein Held

CARDIAXX

Amiga, ca. 70 DM, Hersteller: **Team 17**, England, Muster von: **Hersteller**.

Cardiaxx muß von Diskette geladen werden. Kaum erscheint nach höchstens 117 Problemen das Systemzeichen, fühlt man sich auch schon an Zeiten von X-Out und anderen Spielen des "horizontalen Ballergewerbes" erinnert. Bei Cardiaxx geht es allerdings nicht drunter und drüber, sondern nach links und rechts. Man gibt mit dem Joystick ein wenig Gas – schon steht der Hyperraum-Bleifuß.

Anders ausgedrückt: Mit gemütlichem Vor-sich-hin-Fliegen und mal eben was abballern ist es hier Essig. Man muß nun durch intelligentes Steuern so an die Gegner herankommen, daß man treffsicher schießen kann. Dann gibt es auch Extrawaffen und Zusatzenergie. Und man spielt auch noch gegen eine unerbittliche Uhr, bis man alle Angreifer zerbröselt hat.

Cardiaxx ist absolut nichts für schwache Nerven. Das Teil ist so hektisch, daß man am Anfang kaum eine Chance hat, aus Level 1 herauszukommen. Wichtig ist, daß man den eigenen Raumer erst mal so langsam wie möglich und auf richtigen Kurs bekommt.

Grafik und Sound entsprechen dem Durchschnitt bei Spielen dieses Genres. Das Scrolling ist sehr gut, die Geschwindigkeit ist stellenweise atemberaubend. Zwar ist es kein 'Spiel des Monats', aber für Ballerfreaks bestimmt das Richtige zu Weihnachten...



Nicht Fisch,





▲ *Gleich kriegt er wieder Zoff...*

BEASTLORD

Amiga, ca. 90 DM, Hersteller: **Grandslam**, England, Muster von: **Hersteller**.

In einer Art Garten Eden lebten menschliche und tierische Bewohner in Eintracht und Frieden. Überwacht vom "Leitenden Licht", dessen Statthalter das "Geflügelte Einhorn" und der "Allessehende Falke" waren, hätte alles so weiterlaufen können. Aber immer, wenn etwas einträchtig und friedlich ist, gibt es einen, der was dagegen hat. So auch in Beastlord für den Amiga.

Hier ist es der Lord der Dunkelheit, der für Terror sorgt.

Angefangen wird in einem Wald. Dort findet sich unser Held nach dem Erwachen wieder, umgeben von diversem Viehzeug. Gespielt wird mit dem Joystick und mit der Maus. Besser wäre es allerdings, wenn man nicht dauernd zwischen Maus und Joystick wechseln müßte. Die Grafik ist auch nicht besonders. An die grafischen Leckerbissen der Shadow-Reihe kommt das Teil nicht ran; auch der Sound ist eher unter Durchschnitt. Wie gesagt, wenn man wenigstens die Aktionen koordinieren könnte, aber für Maus UND Joystick fehlt mir einfach der dritte Arm.





Im Wald und auf der Heide

DIE SIEDLER

Amiga, **119,95 DM**, Hersteller: **Blue Byte**, Muster von: **Hersteller**.

Wenn zwei Menschen sich treffen, gibt's ein fröhliches Wiedersehen, bei dreien ein konspiratives Treffen, bei sieben einen neue Partei und ab zehn Personen wird ein Dorf gegründet.



▲ *Es kann der Frömmste nicht in Frieden leben...*

Vor langer Zeit, als die Dinos schon längst ausgestorben waren (sie hatten wahrscheinlich einen bestimmten Kinofilm gesehen), die Erde noch fruchtbar, das Wasser noch sauber und das Fernsehprogramm noch unterhaltsam gewesen sein muß, entstanden die ersten menschlichen Siedlungen. Das Ganze gestaltete sich allerdings schwieriger, als wir uns vorstellen. Beweisen will uns das **Die Siedler**, das neue Spiel von Blue Byte.

Der Fischer fischt...

Die Siedler basiert auf einem völlig neuen Spielprinzip, auch wenn man auf den ersten Blick an Games wie "Populous" oder "Sim City" erinnert wird. Tatsächlich geht es jedoch um etwas völlig anderes, weder um den reinen Aufbau einer Stadt, noch um die Entwicklung eines Volkes, sondern um alles, was für die Entwicklung einer Siedlung UND seiner Bewohner wichtig ist.

Angefangen wird mit der Festlegung, wer gegen wen spielt. Wer seinen Nachbarn herausfordern will, kann das genauso bestimmen wie die Möglichkeit, die "geistigen Kapazitäten" des Rechners herauszufordern. Bis zu vier Siedlungen sind möglich.

Bei den Siedlern handelt es sich um eine Gruppe von Spielfiguren, die man durch Setzen des "Schlosses" (des Haupthauses) inmitten einer großen Landschaft an den ausgewählten Ort bindet. Der Platz sollte gut gewählt werden, denn die Nähe zu Rohstoffen kann im weiteren Spiel entscheidend für das Überleben sein. Die Gegner sind wachsam.

Die Siedler haben nun unterschiedliche Eigenschaften – genauer gesagt unterschiedliche handwerkliche Fähigkeiten. Die einen fällen Holz, die anderen bauen daraus Häuser, wieder andere fangen Fische. Am wichtigsten ist aber erst mal der Geologe. Er zeigt an, wo noch mehr Bodenschätze, darunter Gold, Eisen oder Kohle, zu finden sind.

Hat man seine Siedlungsgegend gefunden, wird das Schloß dorthin gesetzt. Aus ihm tauchen dann plötzlich kleine Männchen auf, die sich – sofern der Spieler die Umgebung dafür nutzen will – sofort an die Arbeit machen und sich bemühen, ein Dorf rund um das Schloß aufzubauen. Das geht jedoch ebenfalls nur, wenn das Gelände es zuläßt. Je nach Beschaffenheit muß man sich entweder mit einer Grenzfahne begnügen oder kann aus dem Vollen schöpfen, also jedes beliebige Bauwerk (außer einem Schloß) errichten.



▲ *Mit einem Schloß fing alles an*

Der Spieler muß nun dafür sorgen, daß die einzelnen Produktionsstätten und Wohnhäuser untereinander erreichbar sind. Das erreicht er durch das Anlegen von Wegen und Straßen; auch das Wasser in Form von Flüssen und Seen kann für Transporte herhalten. Die entstandene Siedlung kann nur wachsen und gedeihen, wenn der Zusammenhalt gewährleistet wird. Und das ist die vordringlichste Aufgabe des Spielers. Je mehr die Siedlung wächst, desto größer wird die Gefahr, daß der Reichtum der Siedlung anderen Spielern, auch dem Rechner, Anlaß genug ist, einen Streit anzuzetteln. Dann kommen wieder die Rohstoffe zur Geltung: Kann Eisen schnell genug in Rüstungen und Waffen umgearbeitet werden? Ist genug Gold vorhanden, um Waffen eventuell zu kaufen?

...der Spieler spielt!

Die Siedler könnte ein echtes Kult-Spiel werden. Nicht nur die wirklich gute Grafik, auch das gut durchdachte Spielprinzip kommen gut bei mir an. Es gibt vier verschiedene Spielmöglichkeiten, die fünfte besteht aus einer Demo, in der der Computer gegen sich selbst spielt. Hier kann man sich das ansehen, was in dem sehr ausführlichen Handbuch beschrieben wird.



▲ *Wie weit sind wir denn?*

Technisch gesehen bietet das Spiel ebenfalls allerhand: Bis zu 4000 Objekte werden selbst auf dem kleinsten Amiga (500) gleichzeitig und fließend dargestellt. Mit Objekten sind die kleinen Männchen in ihren vielen verschiedenen Tätigkeiten gemeint, aber auch die kleinen, wehenden Fahnen, die das Hoheitsgebiet umschließen. Daß das komplette Spiel in Assembler kodiert wurde, kommt dem verzögerungsarmen Ablauf spürbar zugute. Es gibt Musik, viele Geräuschen und Effekte. Für diejenigen, die eine Festplatte besitzen, besteht die Möglichkeit, das Spiel dort zu installieren.

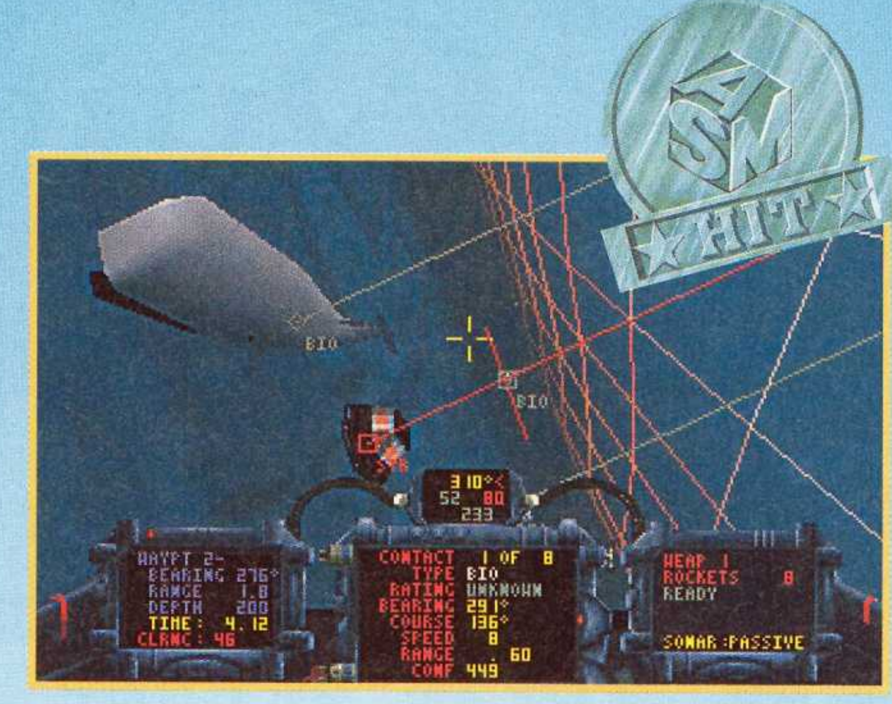
Die Siedler zeigt wieder einmal, daß innovative Spiele nicht nur für den PC geschrieben werden und daß 256 Farben nicht immer notwendig sind. Ich für meinen Teil klebe schon geraume Zeit an dem Game, und daran ist wohl auch das witzige Intro schuld. Blue Byte ist mit diesem Spiel ein großer Wurf gelungen.



Urteil: 10 GUT

Grafik:	11
Sound:	8
Ablauf:	11
Idee:	11
Anleitung:	11

Sie mal, guck! Spannend und spaßig, so müssen Spiele sein



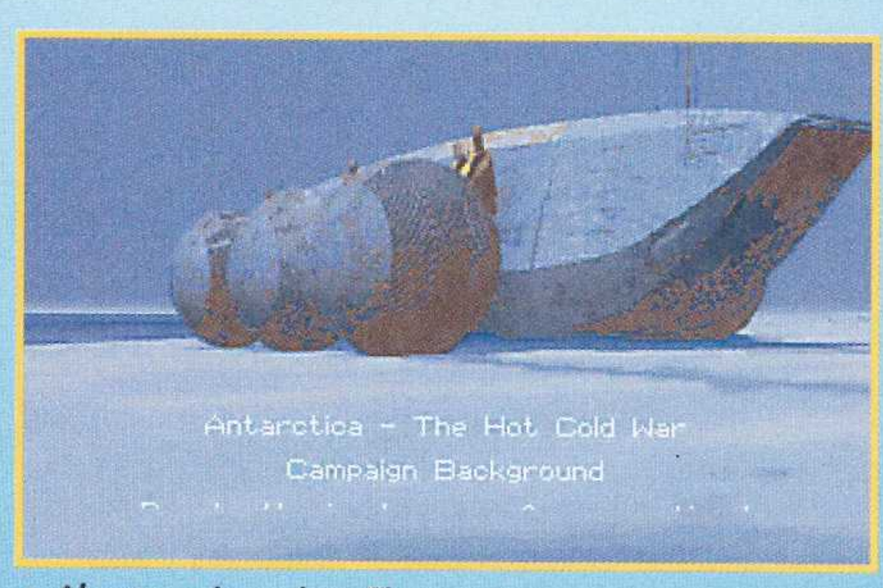
▲ *Rettet die Wale!*

LET'S GO SUB



▲ *U-Boot im Anflug... – äh, Antauch*

Unterm Horizont geht's weiter. In der neuesten 3D-Simulation von Microprose zieht es die Spieler einmal nicht in schwindelerregende Höhen oder in die Weiten der Galaxis. Nein, diesmal bleibt das ganze viel erd- oder vielmehr wasserverbundener, denn mit einem kleinen, aber gut bewaffneten Mini-U-Boot macht man den Meeresboden unsicher.



▲ *Abenteuer im ewigen Eis*

Wer seine Schäfchen ins Trockene bringen will, muß sich unter Umständen erst mal ins Wasser begeben. Im Zeichen fortschreitender Rezession sind Söldner-Simulationen schwer im Trend. Der moderne Computerheld sieht zu, daß er für seinen Einsatz in barer Münze entlohnt wird. Für ein halbes Königreich und die Hand der Prinzessin kann man heutzutage ja keine Wurst mehr kaufen. Welcher kühl kalkulierende Barbar schleppt sich also dafür noch mit einem Zweihänderschwert ab und erschlägt Drachen?

Nein, ideelle Werte sind nicht mehr gefragt. Für 5000$ den Konkurrenten eines Großkonzerns von hinten umnieten oder gegen einen Job im Aufsichtsrat geheime Unterlagen von Popel klauen, das sind die Thrills der Cyberpunk-Ära, und genau in diese Richtung geht auch das Gameplay von Subwar 2050.

Als stolzer, selbständiger Besitzer eines gutbewaffneten Einmann-U-Boots nimmt der Spieler von einem Großkonzern (Käpt'n Iglo?) Aufträge entgegen (Fischstäbchen jagen?).

U-Boot Simulationen hat es ja bereits zur Genüge gegeben, aber Subwar 2050 hat trotzdem einiges an Neuigkeiten zu bieten. Während "bekannte" Vertreter des Genres wie Seawolf oder Gato eher für Strategiefans interessant waren, kommen bei dem neuen Game die Action-Fans einmal so richtig auf ihre Kosten.

Wie bei einem Flugsimulator bewegt sich der Spieler durch den dreidimensionalen Raum. Dabei wird über einen mit Texturemapping versehenen Meeresboden und einen Verwaschungseffekt für entfernte Objekte die typische Unterwasseroptik erzeugt. Man sollte eigentlich kaum glauben, daß sich das so flink und ruckelfrei bewerkstelligen läßt, aber die Jungs von Microprose haben das tatsächlich mit einer Diskettenversion hingekriegt.

Gewöhnungsbdürftig ist die Steuerung, denn in einem U-Boot hat man wesentlich mehr Freiheitsgrade als in einem Flugzeug. Über die Tastatur läßt sich die Steuerung umstellen, je nachdem, ob man um die eigene Achse rotieren oder sich im "Environment" bewegen möchte. Über andere Tasten lassen sich diverse HUDs einblenden, die Radarmethoden wechseln, verschiedene Kameraansichten auf den Hauptbildschirm schalten, die Waffensysteme oder der Damage-Screen bedienen oder die Kommunikation mit anderen Submarines aufnehmen.

SUBWAR 2050

PC, 120 DM, Hersteller: **Microprose**, USA, Muster von: **Microprose Deutschland**.

Dabei kommt ein völlig neues Flug- – äh, Schwimmgefühl auf. Im Gegensatz zu einem Flugi bekommt man auch wesentlich mehr Grafik zu Gesicht. Jedoch vereinfacht das nicht gerade die Navigation, weil auffällige Landmarks wie Flüsse oder Städte nirgends zu finden sind. Ansonsten sieht – ein paar tausend Meter Meer über dem Periskop – ein Berg wie der andere aus.

Aufträge gibt es auch unter Wasser in Hülle und Fülle. Darunter finden sich einigermaßen friedliche Missionen wie das Ausspähen feindlicher Anlagen oder die Geburtshilfe bei einem hochschwangeren Delphin (sic!), aber auch die Ballerfans kommen nicht zu kurz. Ob man nun einen Konvoi bewacht oder im Team mit einigen anderen Freelancern auf Raubzug geht, irgendwo findet man immer etwas, das sich versenken läßt. Im Team-Modus übernimmt der Spieler die Rolle des Geschwaderführers und steuert die anderen U-Boote über Kommandos fern.

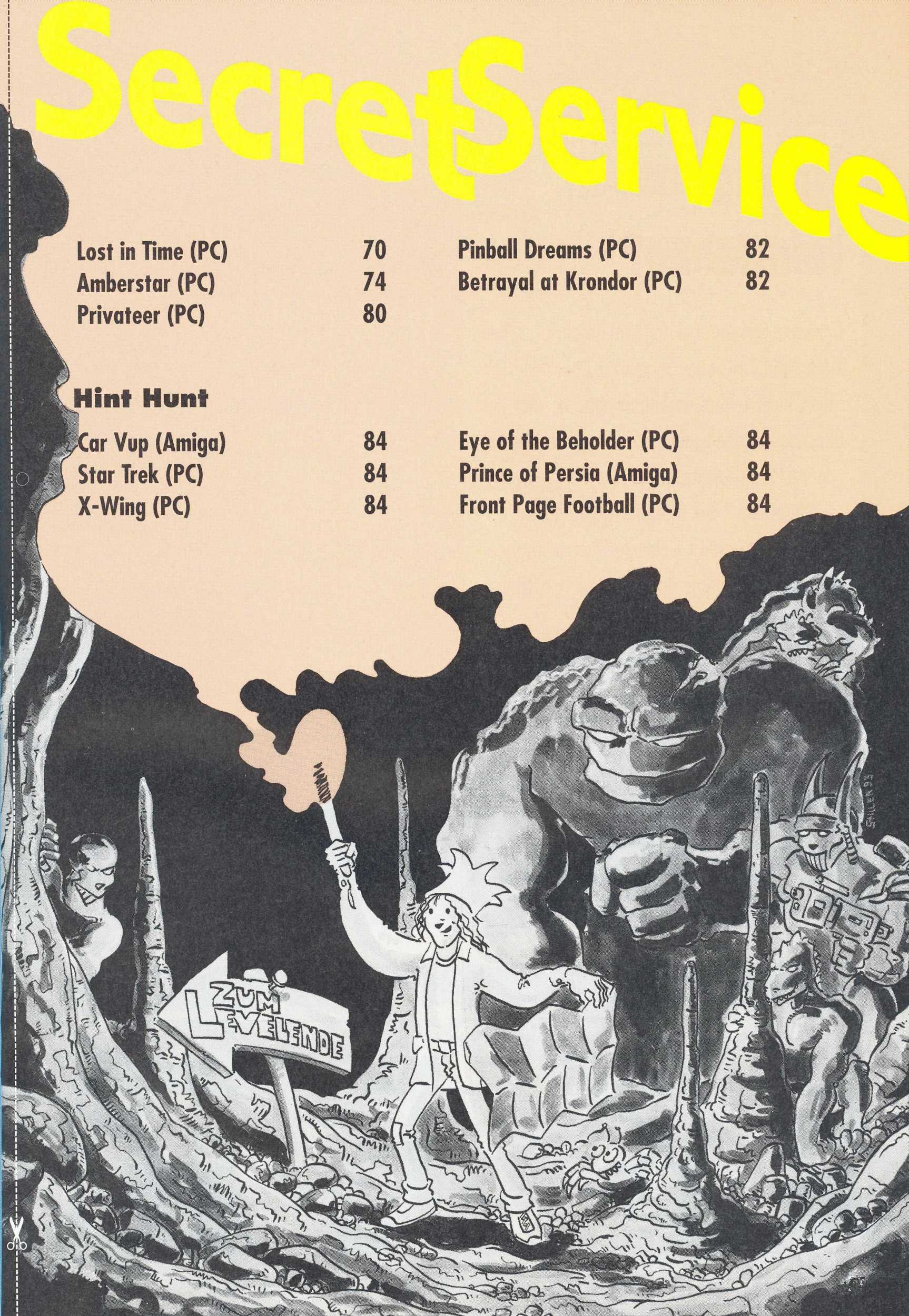
Subwar 2050 stellt in Sachen Simulation ein absolutes Novum dar. Obwohl die Landschaften recht karg gehalten wurden und auch die Soundeffekte nur vereinzelt auftreten, trägt das eher noch zum Realismus des Games bei.

Um eine exzessive Nutzung des Keyboards kommt man leider nicht herum. Obwohl auch Maus und Joystick unterstützt werden, bleiben trotzdem noch eine ganze Menge Tasten zu drücken. Der Missionskatalog bietet jede Menge Abwechslung und tut seinen Teil dazu, daß sich Subwar von "herkömmlichen" Simulatoren weit abhebt.



Secret Service

Hint Hunt



Lösungsmittel reinziehen?

Das kann man nur bei der ASM gefahrlos. Jeden Monat gibt's im Secret Service ein paar neue. Die fallen nicht unters Betäubungsgesetz, und der Bundesgesundheitsminister hat auch nichts dagegen. Wer Probleme bei "Lost in Time" hat oder bei "Privateer" die Orientierung verloren hat, sollte ruhig reichlich Gebrauch davon machen. Nächsten Monat gibt's dann frischen Frustschutz, sofern mir jemand etwas einschickt.

Alsdann, Euer Agent 08/15

● Lost in Time

I. Im ersten Teil des Abenteuers befindet sich unsere Heldin Doralice auf einem alten Schiff, der "La Briscarde", und, wie sich herausstellt, ungefähr im Jahre 1840. Soviel geht jedenfalls aus dem Plakat hervor, das sie als erstes vor sich sieht, als sie im Laderaum zu sich kommt. Sie hat natürlich keine Ahnung, wie sie dahin gekommen ist, und muß nun zusehen, wie sie da wieder rauskommt. Also: Alles untersuchen, alles mitnehmen, was nicht niet- und nagelfest ist, und ausprobieren, was man wie wofür benutzen kann.

Manche Gegenstände sind natürlich auch zu kombinieren. Nicht jede Reihenfolge klappt, also geht auch hier Probieren über Studieren. (Mit der rechten Maustaste hast Du Zugang zum Inventar, und zwecks Kombinierens zusätzlich über die Menüleiste.)

Als erstes kannst Du mal den Nagel ziehen, der unter dem Hocker vor Deiner Nase steckt. Mit zweimaligem Umdrehen ist der ganze Raum erfaßt. Nach links gedreht, sieht man eine Truhe, einen Hocker und ein Faß, hinter dem Du eine Lampe findest. Die Kiste kannst Du erst mal vergessen. Mit Hilfe der Lampe erhellst Du die dunkle Ecke bei den Fässern der dritten Raumansicht und findest einen Schwamm. Sie ermöglicht es Dir auch erst, durch die Falltür in den darunterliegenden Raum zu gelangen.

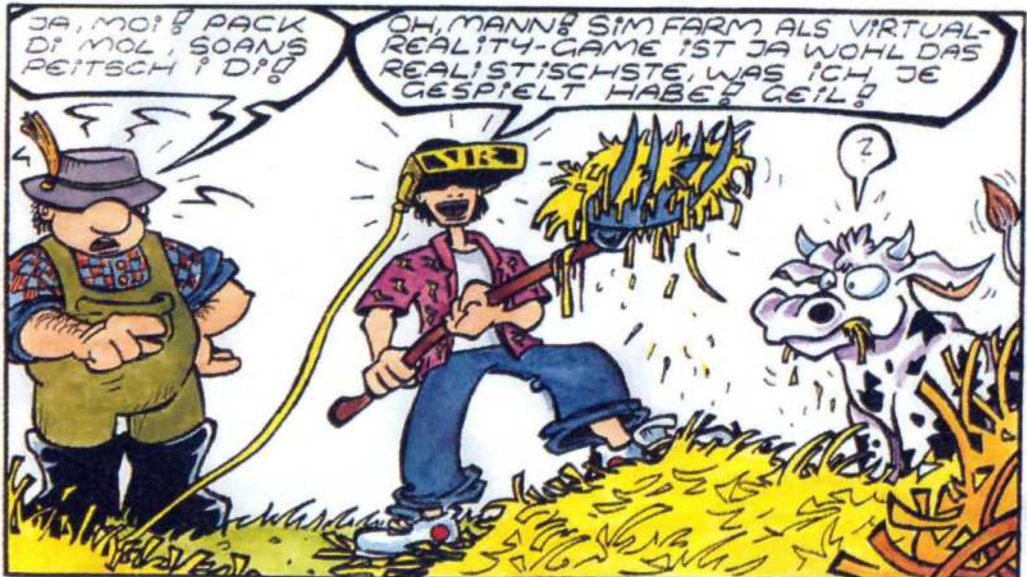
Abwärts geht es. Im größeren der beiden Fässer vor Dir findest Du eine Flasche Öl. Du siehst Dich im ganzen Raum um, und Dir wird klar, daß Du das Wasser abpumpen mußt. Da der Hebel streikt, kommt hier gleich das Öl zum Einsatz. Wirf ruhig noch mal einen Blick auf Dein Werk. In der trockengelegten Ecke neben der Kette findest Du einen Korkenzieher. Er wird einer Deiner wichtigsten Begleiter.

Wieder im oberen Laderaum, schmeißt Du einmal den Schwamm in den Wassereimer. Damit läßt sich das Plakat ablösen. Das Astloch dahinter öffnest Du mit dem Korkenzieher – und schon hast Du Deine erste Begegnung. Die Dialoge laufen selbständig ab. Für Deine vornehme Zurückhaltung wirst Du mit einem Messer belohnt, mit dem Du Dir den Weg in den nächsten Raum bahnen kannst.

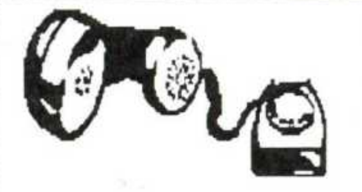
Schnitze Kerben in den Balken, der zur Luke in der Decke führt. Doralice ist jetzt im Zwischendeck. Wenn Du nichts ausrichten kannst, helfen Dir Informationen weiter. Zum Beispiel ist die Gleitschiene der Tür eingerostet. Was will Dir das sagen? Grübel, grübel, klickadiklick. Rostlöser wird es 1840 wohl kaum gegeben haben. Richtig: Du brauchst ein Schmiermittel.

Bevor Du aber etwas Geeignetes findest, geh erst mal von Bug bis Heck alles durch. Scheinbar unwichtige Infos können sich als heiße Tips entpuppen. O.K., keine Romane, frisch ans Werk: Eine der lockersitzenden Klampen mit der Zange holen, Lappen aus dem Bottich holen (ein Schritt Richtung Bug, dann links), Ring mit Lappen ziehen (vorm Bug links), Seife aus dem Versteck nehmen und an der "angeschlagenen" Kanone raspeln. Du kannst auch mehr machen bzw. versuchen, aber es bringt Dich noch nicht weiter, also verschieb's auf später. Öffne erst mal die Tür. Hier erwartet Dich die nächste Begegnung. Doralices Erinnerung kehrt zurück in die Gegenwart.

II. Doralice steht vor dem Einfahrtstor zu dem Grundstück, das sie geerbt hat. Folgende Dinge sind zu finden: am Traktor eine Batterie, im Traktor auf der Ablage eine Pipette und ein Päckchen sowie auf dem Traktor ein Korb mit einem Apfel. Mit dem Apfel lockst Du das Pferd vom Tor weg. Du findest eine Nachricht und steckst den Wurfpfeil ein, mit dem sie be-







Der Heisse Draht für Superservice und zu fairen Preisen: 07556/710300



Die schöne Frau ist leider im Urlaub, deshalb bin ich in Vertretung hier. Das Topgame Team wünscht unseren Kunden und allen anderen "Merry X-mas" and "A Happy New Year"



Natürlich könnt ihr jedes Spiel aus den Packs auch einzeln bestellen. Einzelpreis auf Anfrage.

PC-Packs

3er Pack DM 219,--
4er Pack DM 299,--
5er Pack DM 379,--

- A-320 Airb.Euro. DA
- Aces o.t. Pacific DA
- Adventure Coll. DV
- Alone i. t. Dark EA
- Battle Isle Data Disk 2 DV
- Battle Team DV
- Body Blows DA
- Com. Data Disk DV
- Bundesliga Man. Prof. 2.0 DV
- Darksed DV
- Eishockey Man. DV
- Eye o.t. Beh. 1 DV
- Eye o.t. Beh. 2 DV
- Empire Deluxe EA
- Falcon 2.0 Mis.1 DA
- Flashback DV
- Football Man. 3 DV
- Hannibal DV
- History-Line DV
- Indiana J. 4 Act. EA
- Jonathan DV
- Larry 5 DV
- Leather God. of Phobos 2 DV
- Leg. of Kyrandia DV
- Lemmings 1 DA
- Lemmings 2 DA
- Maniac Mansion EA
- Monkey Island 1 DV
- Monkey Island 2 DV
- Pinball Dreams DV
- Pirates EA
- Populous 2 DA
- Prince of Per.2 DA
- Red Baron + Mission Disk DV
- Sensible Soccer DV
- Silent Service 2 DA
- Syndicate DV
- Transarctica DV
- Tornado DA
- Wing Commander Academy DA
- Zool DA

Amiga-Sonder-Packs

3er Pack DM 94,--
4er Pack DM 123,--
5er Pack DM 169,--

- Alien Breed Sp. DA
- Battle Chess DA
- F-16 Falcon DA
- F-17 Challenge DA
- F-19 Stealth F. DA
- Maniac Mansion EA
- Pirates DA
- North & South EA
- Oil Imperium DA
- Project X DA
- Turrican 1 EA
- Turrican 2 DA

Angebot des Monats

AM Anstoss DV 59,--

TIP

Wing Com. Academy

Mit WCA ERTS (Großschreiben) starten, dann kann jeder Gegner mit Taste ALT + ENTF, solange er anvisiert ist, abgeschossen werden.

TIP TIP TIP TIP TIP

Amiga-Packs

3er Pack DM 189,--
4er Pack DM 259,--
5er Pack DM 360,--

- A-Train EA
- Body Blows DA
- Bund.Man. P.2.0 DV
- Caesar DV
- Chaos Engine DA
- Darkseed DV
- Der Patrizier DV
- Eye o.t.Beh. I DV
- Dynablaster DA
- Flashback DV
- Fire & Ice DA
- Humans Race EA
- Hannibal DV
- Goal DV
- Indiana J. 4 Act. DA
- Lemmings 2 DA
- Lemmings 1 DA
- Monkey Island DV
- Lionheart DA
- Sensible Soccer DA
- Pinball Dreams DA
- Syndicate DV
- Arabian Nights DV
- Transarctica DV
- B-17 Flying F. DA
- Street Fighter 2 DA
- A-320 Airb.Eu. DA
- Pinball Fantas. DA
- Waxworks DV
- Regent DV
- Desert Strike DA
- Superfrog DV

Programm		Amiga	IBM/PC
1869	DV	72,—	86,—
Aces over Europe	DV	—	*86,—*
Air Force Commander	DA	58,—	—
Alien 3	DA	51,—	—
Alien Breed	DA	39,—	58,—
Alien Breed 2	DA	58,—	*Vorb.*
Alone in the Dark II	EA	—	*Vorb.*
Ambermoon	**DA**	**86,—**	***Vorb.***
Anstoss	**DV**	**72,—**	***72,—***
Battle Isle 2	DV	*Vorb.*	*Vorb.*
Bazooka Sue	DV	*86,—*	*86,—*
Betrayal at Krondor	DV	—	86,—
Blastar	DA	51,—	—
Burntime	**DV**	**72,—**	**86,—**
Champions of Xanth	??	—	*Vorb.*
Chaos Engine	DA	51,—	*65,--*
Chartbraker	DV	*Vorb.*	*Vorb.*
Comanche	DV	—	99,—
Combat Air Patrol	DA	65,—	—
Cyberrace	DA	—	*86,—*
Darkmere	DA	*Vorb.*	—
Dark Sun	EA	—	72,—
Das Schwarze Auge 2	**DV**	***Vorb.***	***Vorb.***
Deep Core	DA	51,—	—
Der Patrizier	DV	72,—	86,—
Der Schatz im Silbersee	**DV**	***86,—***	**93,—**
Die Siedler	DV	*86,—*	*86,—*
Dracula	DA	—	86,—
Dungeon Master II	DA	—	*Vorb.*
Dune II	DV	65,—	72,—
Elfmania	DA	*Vorb.*	—
Elite II	DV	65,—	79,—
Elisabeth I	DV	*Vorb.*	*Vorb.*
Eye of the Beholder 3	DV	—	86,—
F-117 A Nighthawk	DA	*72,—*	99,—
Falc. 3.0 Miss. Mig 29	DA	—	58,—
Fields of Glory	DA	—	93,—
Fire & Ice	DA	51,—	*58,—*
Flight Simulator 5	**EA**	**—-**	**122,—**
Formula 1 Grand Prix	DA	86,—	99,—
Gabriel Knight	EV	—	*Vorb.*
Gateway 2: Homeworld	EA	—	65,—
Goal	DV	58,—	65,—

Programm		Amiga	IBM/PC
Goblins 3	**DV**	***Vorb.***	**86,---**
Gunship 2000	DA	72,—	99,—
Hattrick	DV	*72,—*	*86,—*
Hired Guns	DV	65,—	*86,—*
Inca 2	DV	—	*Vorb.*
Indy 4 Adv.	DV	86,—	93,—
Indy Car Racing	DV	—	*65,—*
Jurassic Park	DV	*58,—*	72,—
Lands of Lore	**DV**	**—-**	**72,—**
Larry 6	DV	—	*86,—*
Legend of Kyrandia II	EA	—	*Vorb.*
Lemmings 2	DA	65,—	86,—
Lemmings XMas	DA	*Vorb.*	*Vorb.*
Links 386 Pro	DA	—	99,—
Lionheart	DA	58,—	—
Litil Devil	DA	*Vorb.*	—
Lothar Matthäus	DV	65,—	*72,—*
Mad News	DV	*72,—*	*86,—*
Master of Doom	EA	—	93,—
Mechwarrior II	DA	—	*Vorb.*
Might & Magic 5	DV	—	93,—
Mortal Kombat	DA	*58,—*	*65,—*
NHL Hockey	DA	—	86,—
Overdrive	DA	51,—	*Vorb.*
Pacific Strike	DA	—	*93,—*
Patriot	DA	—	86,—
Pirates! Gold	**DV**	**—-**	**99,—**
Prince of Persia 2	DA	—	72,—
Privateer	DA	—	93,—
Privateer Speech Pack	DA	—	44,—
Railroad Tyccon Deluxe	DA	—	93,—
Return of the Phantom	DV	—	*99,—*
Sam & Max	EA	—	*79,—*
Seal Team	DA	—	86,—
Sensible World Soccer	DA	*Vorb.*	—
Shadow Caster	DA	—	86,—
Sim City 2000	DV	—	*Vorb.*
Sim Farm	EA	*Vorb.*	86,—
Simon the Sorcerer	**DV**	**—-**	**93,—**
Space Hulk	DA	72,—	86,—
Speed Racer	DA	—	72,—
SSN 21 Seawolf	DA	—	*Vorb.*
Star Treck	DV	*Vorb.*	86,—

Programm		Amiga	IBM/PC
Star Trek II	EA	—	*Vorb.*
Starlord	DA	—	*99,—*
Stonekeep	DA	—	*Vorb.*
Strike Com. Miss. D.	**DA**	**—-**	**44,—**
Subwar 2050	DA	—	*99,—*
Super Hero	DA	*65,—*	—
Superfrog	DA	58,—	—
Syndicate Data Disk	DV	*Vorb.*	*44,—*
T.F.X.	DA	—	*93,—*
The Even more Inc. Mach.	**EA**	**—-**	**72,—**
The Lost Vikings	DV	72,—	86,—
The Shadow of Yserbius	EA	—	86,—
Theme Park	DA	*Vorb.*	*Vorb.*
Turrican II	DA	19,—	*72,—*
Turrican III	DA	*51,—*	—
Ultima 8 - Pagan	DA	—	*93,—*
Ultima 8 Speech Pack	DA	—	*44,—*
Uridium 2	DA	65,—	—
Wallstreet Manager	DV	*Vorb:*	86,—
XWing Upgrade Kit	DV	—	58,—
XWing	DA	—	93,—
XWing Mission Disk 2	**DV**	**—-**	**44,—**
Yo! Jo!	DA	58,—	65,—
Zool 2	DA	*51,—*	—

CD 7th Guest	DA	136,—
CD Battle Isle 2	DA	*Vorb.*
CD Burntime	DV	*94,—*
CD Der Patrizier	DV	101,—
CD Gobliins 2	DA	109,—
CD Inca 2	DV	*Vorb.*
CD Indiana Jones 4	DA	101,—
CD Iron Helix	DA	*94,—*
CD Labyrinth of Time	EA	87,—
CD Lands of Lore	DV	*94,—*
CD Lawnmower Man	DA	*Vorb.*
CD Maniac Mansion 2	DV	*109,—*
CD Microcosm	DA	*Vorb.*
CD Rebel Assault	EA	*101,—*
CD Return to Zork	DA	101,—
CD Rise of the Robots	??	*Vorb.*
CD Super Strike Com.	DA	*101,—*
CD Ultima Underworld 1+2	DA	101,—

-- **Kostenloser Katalog bitte anfordern**
-- Versandkosten: Lieferung per Post NN 10,50 DM; Vorauskasse durch EC-Scheck 7,50 DM; Expreß zzgl. 7,-- DM; UPS-Gebühr auf Anfrage; Ausland nur gegen Vorkasse, Gebühr anfragen
-- Bei Annahmeverweigerung berechnen wir 20,-- DM
-- Spiele die mit * gekennzeichnet sind, waren bei Drucklegung noch nicht lieferbar.

-- EA = englische Version; DA = deutsche Anl. DV = komplett Deutsch
-- neue Spiele können jederzeit vorbestellt werden.
-- Preisänderungen, Druckfehler und Irrtümer vorbehalten
-- die abgedruckten Spiele sind nur ein kleiner Auszug aus unserem umfangreichen Programm
– Händleranfragen erwünscht

DACOTA

Gewerbestr. 1 D-88690 Uhldingen
Telefon: 07556/710300 Fax: 07556/710399

festigt war. Das Vorhängeschloß öffnest Du mit Batteriesäure, die du mit der Pipette zapfst.
Die Reihenfolge der nun folgenden Aktionen ist beliebig, man kann also nichts vermasseln (gut für Anfänger!). Aber weil man ja nie wissen kann, solltest Du trotzdem hin und wieder mal abspeichern – und sei es nur, um eine Pause einzulegen.
Weiter geht es. Begib Dich erst mal zum Hauseingang. Den von innen im Schloß steckenden Schlüssel kannst Du mit dem Wurfpfeil herausschieben. Unter der Tür ist eine Ritze. Klugen Köpfen dämmert jetzt schon was: Hier wäre ein Magnet von Vorteil. Das Inventar scheint etwas armselig. Aber weil Du ja probehalber an der Türklinke gerüttelt hast und weil auch das Bild über der Tür vor Dir nicht sicher war, hast du jetzt immerhin einen Eisenbolzen, einen Draht, der als Spule dient, und eine Batterie. Nur – die Batterie ist leer.
An der Nordseite des Leuchtturms findest Du eine Flasche Essig. Essig als Batteriesäureersatz? Nun ja, auch Leute wie ich, die im Physikunterricht gepennt haben, sind so hoffnungsvoll, es auf einen Versuch ankommen zu lassen.
Bevor Du zurück zum Gutshaus gehst, nimm noch das Faß mit, nachdem Du es geöffnet und den Inhalt über deine Füße gekippt hast. Bevor Du anschließend den Magneten einsetzt, nimm schon mal das Holzscheit neben der Haustür mit. Im Innenraum kannst Du das Holz auf die Feuerstelle legen. Nimm den Drehspieß und lege dafür die Eisenstange drauf. Hol Dir das Ruder und aus dem Kasten Kupferdraht und Kunstharz. Die Sicherung flickst Du mit der Alufolie aus dem Päckchen. Feuer machen kannst Du noch nicht, aber sieh Dir ruhig noch mal alles an. Anschließend geht es weiter an dem Gebäude, das "Keller" genannt wird, von außen aber wie ein Pavillon und von innen wie ein Dachboden aussieht.
In das ovale Loch in der Treppenstufe setzt Du das Portrait ein. Ein obersimples Zahlenschloß erscheint: Philiberts Alter eingeben und auf das Kreuz klikken. Der Fahrstuhl kommt übrigens nur, weil Du prophylaktisch die Sicherung geflickt hast. Du fährst mit dem Fahrstuhl runter, um einen Blick in den "Keller" zu riskieren. Klettere auf Dein Faß, so kommst Du an den Apfelwein heran. Mit dem Korken schießt Du den Flakon ab. Mal was Nützliches: Rostlöser. Die Kiste guckst Du Dir an, besonders das Kombinationsschloß, nur um zu wissen, wonach Du suchen mußt.



Jetzt kommst Du nur noch am Leuchtturm weiter. Mit der Grillkurbel schlägst Du den Lichtschacht ein, holst den Wasserschlauch hervor und befestigst ein Ende an der widerspenstigen Türklinke vom Leuchtturm, das andere am Handlauf des Fahrstuhls, den Du abwärts schickst. Im Erdgeschoß des Leuchtturms hebst Du den Holzschuh von der Treppe auf. Der Schlüssel darin paßt zur Tür, die zu einer Treppe runter zum Meer führt. Du kannst hier noch nichts machen, außer den Kanalisationshahn zu öffnen. Geh zuerst nach oben in den Ruheraum. In der Schreibtischschublade findest Du ein Tagebuch und Beize (zweimal anklicken!), im Schrank, der mit dem Ruder zu öffnen ist, ein Rasiermesser. Dann nimm das Fernrohr auf und laß den Blick über das Wasser schweifen. Wenn Du ein Schiffswrack siehst, mußt Du es für einen näheren Blick darauf anklicken, der Dir die Kombination für die Truhe im "Keller" verrät. Aber keine Hast! Die Laterne kannst Du Dir auch noch ansehen. Du findest Petroleum hinter dem Vorhang, von dem Du Dir ruhig schon mal mit dem Rasiermesser ein Stück abschneiden solltest (zweimal anklicken!).
Jetzt zur Truhe! Die Farben und Symbole weichen zwar leicht ab, aber selbst wenn Du Dich vertust, mußt Du nicht mehr so oft probieren. Du findest leider keinen Schatz, aber immerhin ein Logbuch und ein ganz nützliches Stück Glasfiber.
Wenn Du jetzt zurück zur Treppe unter dem Leuchtturm gehen würdest, könntest Du das Gitter aufkriegen und das Boot, das dahinter am Wasser liegt, begutachten. Dann würdest Du allerdings feststellen, daß das Boot ein Leck hat und daß Dir etwas Entscheidendes fehlt, um es zu flicken: der Korken nämlich, der Dir durchs Kellerfenster weggeflogen ist. Wenn man auf das Fenster klickt, erhält man die Info, daß "von hier aus der Brunnen zu sehen" sei.
Da ich so frei war, die Sache mit dem Leck vorwegzunehmen, gehst Du gleich zum Brunnen. Um an den Korken zu gelangen, der natürlich im Brunnen gelandet ist, mußt Du diesen mit Wasser auffüllen. Dazu nimmst Du Deinen kaputten Schlauch, klinkst ihn am Wasserhahn ein, flickst das beschädigte Schlauchstück mit Glasfiber und Kunstharz und öffnest den Wasserhahn. Hier läuft das Wasser übrigens nur, weil du den "Kanalisationshahn" zuvor geöffnet hast (ich weiß, so was macht man eigentlich mit dem Hauptwasserhahn, aber vielleicht hatte da jemand Probleme beim Übersetzen).
Zurück zum Leuchtturm! Um an das Boot zu gelangen, mußt Du zunächst das Gitter öffnen. Kratze

EINE SCHRECKLICH NETTE RED-

HE! ICH HAB'N Mc INTOSH!
TRÖÖT
NA UND? ICH HAB'N P-ZEH!
MATHIAS NEUMANN '93



erst die Algen rechts mit Hilfe von Beize und der Glasscherbe (aus dem Lichtschacht von innen) weg. Dann findest Du eine Öffnung mit einem Mechanismus, für den Deine Grillkurbel wie gemacht zu sein scheint. Gegen den Zahn der Zeit hilft Dir der Rostlöser. Und kurbeln!

Das mit Wasser vollgelaufene Boot schöpfst Du zuerst mit dem Holzschuh leer. Das Leck stopfst Du mit dem Stück Vorhangstoff und dem Korken. Ein Ruder hast du dabei – los geht's.

Die Brandung zwischen den Klippen war wohl doch 'ne Nummer zu heftig. Du landest am Strand. Nachdem Du die Lage gepeilt hast, ist klar: Du brauchst irgendwelches Klettergerät, um da wieder wegzukommen. Am besten, Du nimmst erst einmal die Fischerhütte in Augenschein. Unter dem Stuhl liegt ein interessantes Heft (lesen!). Du stellst den Stuhl unter den Deckenleuchter, indem Du ein zweites Mal draufklickst. Dann kommt das Ölzeug an die Reihe. Hier findest du ein Taschentuch, einen Nagel und Brot. Im Büfett stehen ein Flaschenschiff und Fischsoße. Hole die Deckenlampe mit Hilfe des Nagels herunter und sieh sie Dir einmal an: ganz interessante Bestandteile, nicht?

Wieder draußen vor der Hütte, machst Du auf dem Dach eine Boje (Rettungsring) aus. Du kannst nicht drankommen, also nimmst Du die Möwe zur Hilfe, indem Du ihr das mit Fischsoße getränkte Brot auf das Dach wirfst. Von dem Rettungsring brauchst Du eigentlich nur das Seil. Trenne es mit dem Rasiermesser ab und verbinde es mit dem Anker. Damit auf die Klippen geklickt, landest Du wieder auf dem Grundstück. Als erstes holst Du Dir das Faß wieder, das Du vor der Bootsfahrt abgestellt hast. Vor dem Gutshaus schneidest Du Dir mit dem Rasiermesser ein Stück Schlauch ab und zertrümmerst damit das Flaschenschiff, um an Streichhölzer zu kommen. Jetzt kannst Du im Kamin Feuer machen, um – in Verbindung mit einigen anderen Vorbereitungen – den Mechanismus in Gang zu setzen, der den Geheimgang hinter dem Rücksprung öffnet. Vorher nimmst Du noch den Feuerlöscher an Dich.

Nach dieser Aktion sind Fehler wieder möglich, also denke daran, jetzt wieder öfter abzuspeichern. Das Holz auf der Feuerstelle fängt ohne Taschentuch und Petroleum kein Feuer. Nachdem Du es zum Brennen gebracht hast, erwärmt sich die Eisenstange, dehnt sich aus und stellt den Kontakt zu den Scheiben an beiden Seiten des Kamins her. Das ist aber noch nicht alles. Auf die Platte im Boden vor dem Kamin stellst Du das Faß, stopfst das Loch mit der Kerze und schlägst den Deckel mit dem Schlagstock ein. Um Gewicht auf die Platte zu bringen, füllst Du mit dem Holzschuh Sand aus der Kiste ins Faß. Der Geheimgang öffnet sich, und Du gelangst in den Schiffsraum der alten "La Briscarde".

Am Mast neben dem Durchgang im Hintergrund findest Du eine Zange. Bevor Du Dich der ominösen Kiste näherst, legst Du vorsorglich die Korkschwimmer auf den Boden. Da kannst Du Dich dann draufstellen, denn – wie Du feststellen wirst – die Kiste ist elektrisch gesichert. Nachdem Du das Kabel überbrückt hast, kannst Du es mit der Zange durchtrennen. Das Schloß kannst Du ebenfalls mit der Zange knacken, aber zuvor mußt Du es mit dem Feuerlöscher einfrieren, damit das Metall spröde wird. Dann passiert es: Du triffst deinen Gegner Jarlath, der Dich mit seiner Zeitmaschine ins Jahr 1840 schickt.

III. Du bist wieder bei Melkior, der, genauso wie Yoruba, befreit werden will. Zufällig gelangst Du in den Besitz eines Hakens, mit dem Du die Kiste im Laderaum endlich öffnen kannst. Hier findest Du ein zeitgemäßes Outfit, um Dich zu tarnen, und ein Band (zweimal Truhe anklicken). Die Feder im Boden deutet auf einen Geheimfachmechanismus. Doch dazu später. Im Zwischendeck befindet sich ein Ruder neben der einzelnen Kanonenkugel am Bug rechts. Jetzt kannst Du endlich der Schluppe im Kabuff beikommen, indem Du einen Bootshaken aus Ruder und Klampe baust, die mit dem Band verbunden und dem mit Hilfe der Zange gekrümmten Nagel komplettiert werden. Hole die Schluppe herunter und klicke auf das Seil. Das Seilende (Seiltrumm) muß nämlich noch mit dem Korkenzieher in der Ritze befestigt werden.

Guck jetzt mal zur Luke nebenan, klicke auf das Seil und Du erhältst ein Fischschwert. Den Korkenzieher holst Du Dir wieder, den kannst Du noch gebrauchen. Dann befreist Du Melkior. Ein Plan wird ausgeheckt, der vorsieht, daß Doralice sich in der Kapitänskajüte einsperren lassen muß. Vom Balkon holt sie sich gleich die Piratenflagge. Im Waschraum unter dem Teppich liegt ein Schlüssel. Bevor Du das dazu passende Schloß findest, mußt Du noch eine ganze Menge erledigen, vor allen Dingen das Kreischvieh von Papagei zum Schweigen bringen.

Im sogenannten Büro öffnest Du zweimal die Schreibtischschublade und wirst mit Löschpapier und einem Malaidolch belohnt. Unter dem Schreibsessel befindet sich ein weiterer Schlüssel. Ich verrate schon mal: Der paßt zum Schrank. Aber sobald Du Dich dem auch nur näherst, schlägt der Papagei Galipo Alarm. Im Schlafraum kommst Du weiter. In der Kommode warten eine Schale und Riechsalz auf Dich. Auf einem Teller liegen ein paar Bananenstücke. Was für den Schreihals! Gut aufheben.

Halb unter dem festgenagelten Teppich ist eine Falltür. Mit dem Messer ist es kein Problem, sie zu öffnen. Ab durch die Mitte. Im Gang gibt es zunächst nur eine Tür,

die Dir offensteht: die zum Vorratsraum. Dort ist im Pfosten ein Fach, das Du mit dem Korkenzieher öffnen kannst. Ein wertvoller Fund: Darin liegt ein Dietrich. Mit dem kommst Du in zwei weitere Räume rein: in die Abstellkammer, wo Du aus dem Regal die Kupferpolitur mitgehen läßt, und in das Büro, wo Du hinter dem Vorhang einen Käfig und im Sekretär einen Siegelring findest.

Mit dem Dolch kannst Du Dich jetzt am Geheimfach in der Truhe im Laderaum versuchen. Drücke die Feder zweimal ein – dann fallen Dir Reispuder und ein Taschentuch in die Hände. Mit dem Reispuder wird der Pfosten im Vorratsraum für Dich erkletterbar. Du hast einen Weg zurück in die Kapitänskajüte gefunden. Im Waschraum kannst Du nun das Büfett öffnen, indem Du den Siegelring in das Hohlrelief drückst. Du findest ein merkwürdiges Geheimzimmer, hinter dessen Theke ein Grammophon auf Dich wartet. Die passende Schallplatte dazu liegt auf dem Couchtisch. Damit gehst Du zurück in die Kapitänskajüte (wie man so beladen klettern kann, ist mir zwar schleierhaft, aber es geht) und stellst das Grammophon samt Platte auf den Musiktisch. Du wirst schon herausfinden, wie man das Ding bedient.

Lege die Bananenstücke in den Käfig und stelle diesen auf den Beistelltisch. Direkt unter Galipo postierst Du die Schale, in der Du Riechsalz und Beize anmischst. Sobald Galipo im Käfig sitzt, deckst Du diesen mit der Fahne zu. Jetzt kannst Du in aller Ruhe den Schrank öffnen. In der Schatulle schlummert ein Eisenschlüssel, der zur Falltür im Zwischendeck paßt.

Ich nehme wieder etwas vorweg: Hinter dem Gemälde ist ein Safe, dessen Kombination Du folgendermaßen erfährst: Mit Politur und Taschentuch putzt Du den Waschtisch, hältst das Löschpapier drauf und merkst Dir die Nummern. Nachdem Du auf das Gemälde geklickt hast, mußt Du nochmals auf das Kanonenfeuer klicken; dann erscheint das Zahlenschloß. Die Kassette, die Du findest, ist ein klein wenig verwirrend, dabei aber ganz simpel. Finde zuerst das Fach mit dem Schlüssel (Kiste drehen), dann kommst Du an den Spezialrevolver des Kapitäns. Schnapp Dir den Käfig, gehe damit ins Zwischendeck und stelle ihn ins Versteck. Danach kannst Du ihn gleich wieder mitnehmen, denn das Hineinstellen hat gereicht, um die Eisenstangen über der Falltür zu entriegeln. Du mußt sie nur noch mit dem Eisenschlüssel aufschließen.

Nachdem Doralice sich mit Yoruba und Melkior ausgesprochen hat, nimmst Du den Boden in Augenschein. Den in einer Ritze steckenden Gegenstand bekommst Du mit dem Korkenzieher heraus. Es ist ein Magnet, mit dem Du endlich den Revolver benutzen und Yorubas Eisenfesseln durchschießen kannst. Neben der Schatztruhe findest Du einen Baumwollballen. Den mußt Du unbedingt vor den Mast legen (in Ausgangsposition), bevor Du darin herumstöberst, sonst geht etwas kaputt.

Im Mast ist ein Regal eingebaut. Die Tür ist mit der Zange festzuklemmen, dann kannst Du mit dem Bootshaken das obere Fach ausfegen. Dir fällt eine Flasche entgegen. Löse das Etikett mit dem Schwamm ab und gib es Melkior; es enthält die Koordinaten, die er braucht.

IV. Alle drei sind jetzt auf der Insel San Cristobal. Nachdem Doralice sich von Yoruba und Melkior getrennt hat, um Hilfe zu holen, geht sie zum Wasserfall. Dort hebst Du zuerst die Kokosnuß auf, die sich mit dem Korkenzieher öffnen läßt. Dann sprichst Du das Kind an (anklicken – der Rest geht von selbst). Sein "Manicou" fütterst Du mit der Kokosmilch aus der Pipette. Weil es friert, wickelst Du es in die Fahne ein. Daraufhin zeigt Amilcar Dir den Zauberspruch für den Geheimgang, in dem der Zauberer Makandal verschwunden ist. Nur: Wenn Doralice ihn ausspricht, tut sich nichts. Makandal hat nämlich Angst vor Frauen. Der Trick: Stelle Galipo vor den Geheimgang. Wenn der das "Madjumbe" kreischt, geht alles klar.

Doralice schenkt den Papagei Amilcar, und so stehst du vor Makandals Hütte mit dem Käfig, in dem Du einen Schlüssel entdeckt hast. Damit holst Du aus dem Geheimfach im Boden des Käfigs ein paar Goldstücke. Diese dienen zur Bestechung Makandals, der Dir daraufhin verspricht, dem verletzten Yoruba zu helfen. Zuvor mußt Du ihm allerdings noch einen kleinen Gefallen tun.

Bei Delia mußt Du auf Zack sein. Sie wird das Kleidungsstück für Makandal kaum freiwillig rausrücken, weil sie nämlich ihrerseits etwas von ihm will und lieber Macht über ihn hätte als umgekehrt. Du mußt also beide austricksen, um keine Schwierigkeiten zu bekommen. Nachdem Delia Dich hereingebeten hat, mußt Du Dir sofort ihr Rezeptbuch schnappen, solange sie ihre Brille sucht. Aber der Zeitfaktor bleibt entscheidend. Sie verschwindet für nur kurze Zeit aus dem Bild, um ihr Buch zu suchen. Wenn sie wiederkommt, wirst Du es ihr unwillkürlich zurückgeben. Wenig Zeit bleibt Dir, um die Lage zu peilen: Auf dem Tisch liegt ein Schal von ihr, darauf sitzt dummerweise eine Vogelspinne, links daneben liegt ein Spiegel. Den Spiegel hältst Du rechts am Tischrand vor die Spinne, die sich daraufhin verkrümelt. Schnell den Schal einsacken. Auch den Auftrag von Delia, Makandal einen Zaubertrank einzuflößen, mußt Du erfüllen.

Makandal will mit Dir aus Freude über das Tuch anstoßen. Auch hier bist Du unter Zeitdruck, weil Makandal irgendwann die Geduld verliert und Dich wegschickt. Er muß rasch abgelenkt werden. Lege Melkiors Holocom auf den Tisch und öffne das Fenster, denn ohne Licht funktioniert es nicht. Dann erscheint Melkior, den Makandal für einen Geist hält. Jetzt den Zaubertrank in Makandals Glas geben, dann den Holocom wieder einstecken, Makandal trinken lassen und noch mal auf sein Glas klicken, um Dich zu vergewissern. Als Gegenleistung bringt Delia Doralice zu Velvet. Sie erhält danach leider eine schlechte Nachricht von Melkior.

Jetzt stehst du vor Serapions Hütte – mit einem bissigen Hund vor dem Herrenhaus. Bei Serapion kannst Du nur feststellen, daß er nicht sprechen kann – er ist "stummgezaubert". Du mußt nochmals zu Makandal (der Weg führt über Delias Hütte), um Dir von ihm einen Verstummer in die Hand drücken zu lassen. Auf dem Rückweg klopfst Du auch noch mal bei Delia an, die Dir einen Umwandler aushändigt. So erhältst Du einen Sprachtrank, mit dem Du Serapion heilen kannst.

Im Dialog mit ihm erhältst Du die folgende Warnung: "Gib acht vor dem langen Tier!" Wenn Du danach noch mal zu ihm gehst, gibt er Dir Steinsalz. Das kannst Du in Zucker umwandeln, den Du an den Hund verfütterst. Jetzt ist der Weg zur Küche frei. Auf der Veranda bei dem Kind und dem Kindermädchen Seleucie, die schläft, greifst Du Dir sofort den Sack, der auf dem Tisch liegt. Du mußt ihn Dir ansehen und den Inhalt, Vanille und Blume, herausnehmen. Dann füllst Du ihn mit der Glut vom Feuer und stellst ihn auf den Hocker neben der Wiege. Dadurch vertreibst Du eine Schlange aus der Wiege (das "lange Tier"). Anschließend mußt Du den Sack mit der Schlange verbrennen. Jarlath taucht auf.

In der letzten Szene mußt Du Jarlath nur noch die Blume ins Gesicht halten, um ihn außer Gefecht zu setzen. Wie Du Dich vielleicht erinnerst, ist er allergisch gegen Orchideen. Das Abenteuer ist überstanden. War es nun ein Traum, oder ist es wirklich passiert? ■

Karen von Törne

● AMBERSTAR

Um zu cheaten, kann man während des Spiels folgende Tasten drücken:

<Alt-L>	um die Lebenspunkte des aktiven Charakters auf den Höchstwert zu bringen.
<Alt-S>	um die Spruchpunkte des aktiven Charakters auf den Höchstwert zu bringen.
<Alt-M>	um eine sehr kleine, aber vollständige Karte der Stadt oder des Dungeons zu sehen, in dem man sich gerade aufhält.
<Alt-B>	um das magische Bild zu erhalten.


ASM
Alles über Computer- und Videospiele
Das Spaß-Magazin
Impressions

Jack the Ripper

EIN 100 JAHRE ALTES GEHEIMNIS WARTET DARAUF, VON IHNEN GELÜFTET ZU WERDEN

POLICE NOTICE.

TO THE OCCUPIER.

... 31st ... Saturday 8th, and Sunday, ... September, 1888, Women were murdered in or near Whitechapel, supposed by some one residing in the immediate neighbourhood. Should you know of any person to whom suspicion is attached ...

REVOLTING AND MYSTERIOUS MURDER OF A WOMAN–BUCK'S ROW WHITECHAPEL.

CORONER

CONSTABLE NEIL

DR. LEWELLYN

INSPECTOR HELSTON

FINDING THE BODY IN BUCK'S ROW

TWO MORE HORRIBLE MURDERS IN THE EAST-END

GHASTLY MURDER IN THE EAST-END


DREADFUL MUTILATION
Capture : Leathe
THE ILLUSTRATED POLICE NEWS
LAW COURTS AND WEEKLY RECORD
One Penny.
About
File
Location
Clues
Help
Graphic
Text
Notes
Score/Time
Score: -6
Miller's Court November 9, 1888 7:15 AM
PC JOHN NEIL
PC John Neil states that he discovered the body of Polly Nichols a few minutes ago. He states that he believes that the murder was committed
About
File
Location
Clues
Graphic
Text
Notes
OSWALD ALLEN
Oswald Allen is a journalist for The Pall Mall Gazette that is paid by the column inch and he is obviously hungry for a story. Allen believes that there is something out of the ordinary about this murder. Allen states that he arrived on the scene at 4:15 AM and Dr. Phillips was all ready at the scene of the crime.
WINDOWS BOARDED UP.
THE SCENE OF THE MURDER, MILLER'S COURT
THE SEVENTH VICTIM!
PICKED OUT FOR SLAUGHTER BY THE EAST-END FIEND.
FROM DESCRIPTIONS GIVEN BY HER INTIMATE FRIENDS
THE AWFUL DISCOVERY BY McCARTHY.
Intergalactic
Development
Incorporated
ASM


Edward Grabowski's
THE BLUE & THE GRAY
US
B

ANLEITUNGEN (je 25,-) • KOMPLETTLÖSUNGEN (je 15,-) • PLÄNE (je 15,-) - IN DEUTSCH

Titel	
20.000 Meilen u. d. Meer	L - -
688 Attack Submarine	- - A
7.th Guest	**(L P) -**
Abandoned Places	L P -
Ad Lib Soundkarte	- - A
Adventure of Link	- P -
Airborne Ranger	- - A
Alone in the Dark	**(L P) -**
Alternate Reality - City	- P A
Alternate Reality - Dung.	L - -
Amazon-Guardians of Eden	**(L P) -**
Bad Blood	L P A
Balance of Power 1990 Ed.	- - A
Bane of the Cosmic Forge	(L P) A
Bard's Tale 1	L P -
Bard's Tale 2	L P -
Bard's Tale 3	L P A
Battle of Antietam	- - A
Battlehawks 1942	- - A
Battles of Napoleon	- - A
Battletech	L - A
Black Cauldron	L - -
Bloodwych	L P -
Bubble Ghost	- P -
Buck Rogers	L P A
Cadaver	L P -
Carrier Command	L - -
Champions of Krynn	L P -
Chaos Strikes Back	L P A
Chrono Quest 1	L - -
Chrono Quest 2	L - -
Codename: Iceman	(L P) A
Colonel's Bequest	L P A
Conquests of Camelot	(L P) A
Conquests of the Longbow	L P -
Curse of Enchantia	(L P) -
Curse of the Azure Bonds	L P -
Dagger of Ammon Ra	(L P) -
Dark Half	(L P) -
Day of the Viper	L P -
Death Knights of Krynn	L P A
Deathlord	- P A
Decicives B. Am. Civ. War	- - A
Defender of the Crown	- - A
Deja Vu	L - -
Deja Vu 2	L - -
Demon's Winter	L - A
Digi Paint 3	- - A
Drachen von Laas	L - -
Dragon Wars	- P A
Dragon's Breath	L - -
Dragons Lair	L - A
Drakkhen	L - -
Dungeon Master	L P A
Eco Quest	(L P) -
Eco Quest 2 - Lost Secret	**(L P) -**
Elite (nur Amiga/ST)	L P A
Elvira 1 (nicht C 64)	L P -
Elvira 2	L P -
Emperor of the Mines	L - -
Eric the Unready	**(L P) -**
Europe Ablaze	- - A
Eternam	**L P -**
Eye of the Beholder 1	(L P) A
Eye of the Beholder 2	(L P) -
Eye of the Beholder 3	**- P -**
F-14 Tomcat	- - A
F-15 Strike Eagle 2	- - A
Faery Tale Adventure	(L P) -
Fascination	L - -
Fatal Heritage	L - -
Final Fantasy Legend	- - A
Fire Brigade	- - A
Fish	L - -
Fountain of Dreams	- - A
Freddy Pharkas	**(L P) -**
Future Wars	(L P) -
Galdregon's Domain	(L P) A
Gateway to the Sav. Front.	L P A
Gato	- - A
Germany 1985	- - A
Gettysburg	- - A
Gobliins 2	**L - -**
Gold Rush	L P A
Guild of Thieves	L - -
Gunship	- - A
Heart of China	(L P) A
Heimdall	(L P) -
Hellowoon	L - -
Hero's Quest	(L P) A
Hillsfar	L - A
Holiday Maker	L - -
Hook	(L P) -
Imperium Galactum	- - A
Inca	**L - -**
Indiana Jones 3	L P -
Indiana Jones 4	(L P) -
Insector X	- - A
It came from the Desert	(L P) -
Jet	- - A
Jonathan	**L - -**
Jones in the Fast Lane	- - A
Kampfgruppe	- - A
Kathedrale Die	(L P) -
King Arthur	L - -
King's Quest 1	L P -
King's Quest 2	L P A
King's Quest 3	L - A
King's Quest 4	L P A
King's Quest 5	(L P) A
King's Quest 6	L P -
Kingdoms o. England	- - A
Knights of Legend	L - A
Kult	(L P) -
Landsitz von Morteville	L - -
Last Ninja	- - A
Last Ninja 2	L - -
Legacy of the Ancient	L - -
Legend of Blacksilver	- - A
Legend of Faerghail	L P -
Legend of Kyrandia	**(L P) -**
Leisure Suit Larry 1	L P A
Leisure Suit Larry 2	L P A
Leisure Suit Larry 3	L P A
Leisure Suit Larry 5	L P -
Les Manley-Lost in L. A.	(L P) -
Loom	L - -
Lost Files of Sherlock Holmes	**L - -**
Lost in Time Teil 1 und 2	**(L P) -**
Lure of the Temptress	(L P) -
Manhunter - New York	L - A
Manhunter - San Francisco	(L P) A
Maniac Mansion	L P -
Mars Saga (Cluebook)	(L P) -
Mewilo	L - -
Might & Magic 1	- - A
Might & Magic 2	- - A
Might & Magic 3	(L P) A
Might & Magic 5	**L P -**
Millenium 2.2	L - -
Miracle Warriors	- - A
Monkey Island 1	(L P) A
Monkey Island 2	L P -
Navcom 6	- - A
Navy Seal	- - A
Neuromancer	L P -
New Zealand Story	- - A
Ooze	L P -
Panzer Battles	- - A
Panzer Strike	- - A
Pawn The	L - -
Personel Nightmare	L P -
Phantasie 3	L - -
Phantasy Star 1	L - A
Phantasy Star 2	- - A
Pirates	L - A
Police Quest 1	L - A
Police Quest 2	L - A
Police Quest 3	L P -
Pool of Radiance	L P A
Pool of Radiance Adv. Journal	- - A
Pools of Darkness	**- P A**
Populous	L - A
Ports of Call	(L P) -
Powermonger	- - A
President is Missing	- - A
Prince of Persia	L P -
Projekt Firestart	L - A
Projekt Stealth Fighter	- - A
Prophecy of the Shadow	**L P -**
Quest for Glory 2	(L P) A
Quest for Glory 3	**(L P) -**
Questron 2	L P -
Railroad Tycoon	L - -
Reach for the Stars	- - A
Red Baron	- - A
Red Lightning	L - A
Red Storm Rising	- - A
Renegade Legion Interceptor	- - A
Rex Nebular	(L P) -
Rings of Medusa	(L P) -
Rise of the Dragon	- - A
Roadwar 2000	- - A
Robox	L P -
Rommel	- - A
Russia	- - A
Savage Empire The	- - A
Secret of the silver Blades	- - A
Sentinel The	- - A
Sentinel World (Paragr.)	- - A
Sentinel Worlds	L - A
Sex Vixens from Space	L - -
Shadow Sorcerer	L P -
Shadow of the Beast	(L P) -
Shadow of the Comet	**(L P) -**
Shadowgate	L - -
Shogun	L P -
Simon the Sorcerer	**(L P) -**
Space Ace	L - -
Space Quest 1	L P A
Space Quest 2	L P A
Space Quest 3	L P A
Space Quest 4	L P A
Space Quest 5	**L P -**
Space Rogue	- - A
Spellcasting 101	L - -
Spellcasting 301 - Spring Br.	**L - -**
Spirit of Adventure	L P -
Stadt der Löwen	L - -
Star Command	L - A
Star Flight 1	L - A
Star Flight 2	L - A
Star Trek - 25th Anniv.	(L P) -
Star Trek 5	- - A
Starglider	- - A
Starglider 2	- - A
Steel Thunder	- - A
Stellar Crusade	- - A
Storm Across Europe	- - A
Sword of Aragon	(L P) A
Sword of Vermillion	- - A
Tangled Tales	- - A
Transworld	L - -
Ultima 1	- - A
Ultima 2	- - A
Ultima 3	L P A
Ultima 4	L P A
Ultima 5	L P A
Ultima 6	L P A
Ultima 7 + Forge Of Virtue	**L P -**
Ultima Underworld 1	**L P -**
Uninvited	L - -
Veil Of Darkness	**L P -**
Wasteland	L P A
Wasteland (Paragr.)	- - A
Waxworks	**L P -**
Willy Beamish	(L P) -
Wing Commander + Secr. Miss.	- - A
Winzer	L - -
Wonderland	L - -
Zak Mc Kracken	L P A
Zork	L - -

L und P in Klammern (L P) bedeutet:Lösung und Pläne zusammen 15,- DM • Fett gedruckte Titel sind neu!

UNSER WEIHNACHTS-ANGEBOT - BEI ANFORDERUNG EINES KUNDENMAGAZINS KOSTENLOS DAS SEGA MAGAZIN DEZEMBER 93!

Platz	Titel	Preis
1	**MANIAC MANSION 2**	**PC dV ... 99.95**
2	**PRIVATEER**	**PC dA ... 99.95**
3	**PIRATES GOLD**	**PC dA ... 109.95**

die weiteren Plätze

		AMIGA	IBM-PC
4.	SYNDICATE dV	79.95	94.95
5.	EYE OF THE BEHOLDER 3 dV	-------	94.95
6.	X-WING dA	-------	94.95
7.	PINBALL DREAMS dA	69.95	69.95
8.	MIGHT & MAGIC 5 dV	-------	99.95
9.	EISHOCKEY MANAGER dV	89.95	94.95
10.	INDIANA JONES 4 dV	89.95	89.95

Fordern Sie Ihr aktuelles Kundenmagazin sofort an! Wer schnell reagiert, bekommt eine Ausgabe des "SEGA-MAGAZINS" Dezember 1993 dazu. Natürlich kostenlos und unverbindlich.

CPS
Frank Heidak

HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT

ANIME VIDEO-FILME - "DIE" COMIC-REIHE - LISTE ANFORDERN!



AKTUELLE SPIELESOFTWARE BEI CPS

A M I G A

In den linken 4 Spalten alle Titel mit dt. Anleitung (dA) oder komplett deutsch (dV)

Titel	Preis
1869 dV	79.95
a train dV	99.95
abandoned places 2 dV	79.95
airbus a320 us edition dA	99.95
amberstar dA	84.95
b 17 flying fortress dA	84.95
battle isle data disk 2 dV	54.95
battle team (batt. isle+data) dV	79.95
body blows dA	74.95
bundesliga manager prof. 2.0 dV	79.95
campaign dV	74.95
chaos engine dA	64.95
civilization dV	84.95
colossus chess x dA	49.95
combat airpatrol dV	79.95
conquestador dV	79.95
creatures 2 dA	69.95
curse of enchantia dV	89.95
desert strike dA	79.95
dogfight dV	84.95
dune 2 dA	69.95
dune dV	79.95
dynablaster dA	79.95
eishockey manager dV	84.95
eye of the beholder 1 dV	79.95
eye of the beholder 2 dV	84.95
f 15 strike eagle 2 dA	84.95
flashback dV	69.95
goal dV	69.95
gobliins 2 dV	79.95
gunship 2000 dA	89.95
hannibal dA	84.95
heimdall dA	79.95
history line 1914-1918 dV	89.95
indiana jones 3 adventure dV	67.95
indiana jones 4 dV	89.95
ishar 2 dV	69.95
jimmy whites snooker dA	79.95
jonathan dV	94.95
legends of valour dV	89.95
lemmings 2 dA	79.95
lemmings dA	69.95
lionheart dA	69.95
lost vikings dV	84.95
lothar matthäus dV	79.95
lotus compilation (1 2 3) dA	69.95
maniac mansion dV	69.95
microprose grand prix f. 1 dA	84.95
might & magic 3 dV	79.95
monkey island 1 dV	79.95
monkey island 2 dV	79.95
one step beyond dA	59.95
patrizier der dV	79.95
pinball fantasies dA	69.95
pirates ! dA	69.95
rome ad 92 dV	74.95
schwarze auge 1 mb vers. dV	89.95
silent service 2 dA	84.95
sim ant dV	89.95
sim city de luxe dA	94.95
sim city und populous dA	79.95
sim earth dV	89.95
sim life dV	94.95
soccer kid dA	79.95
space hulk dA	89.95
space legends dV	84.95
speedball 2 dA	74.95
streetfighter 2 dA	74.95
syndicate dV	79.95
transarctica dA	69.95
ultima 6 classic dA	49.95
waxworks dV	74.95
ween dV	79.95
whales voyage dV	74.95
wing commander 1 dV	89.95
zak mc kracken dV	69.95

I B M - P C

Titel	Preis
a train construction set dV	49.95
a train dV	99.95
clone in the dark dV	94.95
ambush at sorinor dV	99.95
betrayal at krondor dV	99.95
bundesliga manager prof. 2.0 dV	79.95
burning steel dV	94.95
burntime dV	94.95
civilization dV	99.95
comanche dA	94.95
comanche mission disk 1 dV	59.95
dog fight dA	99.95
dune 2 dA	79.95
eishockey manager dA	94.95
eye of the beholder 1 dV	79.95
eye of the beholder 2 dV	84.95
eye of the beholder 3 dV	94.95
f 15 strike eagle 3 dA	104.95
falcon 3.0 (ms-dos 5.0!) dA	99.95
fields of glory dA	109.95
flashback dV	84.95
freddy pharkas dV	94.95
history line dV	89.95
indiana jones 4 dV	89.95
ishar 2 dV	79.95
jurassic park dV	84.95
kings quest 6 dV	99.95
legend of kyrandia dV	74.95
lemmings 2 - the tribes dV	89.95
links golf 386 dA	99.95
lost files sherlock holmes dV	94.95
lost in time dV	99.95
lost vikings the dV	94.95
lotus the ultimate challenge dA	79.95
maniac mansion 2 dV	99.95
microprose f1 grand prix dA	99.95
might & magic 5 dV	99.95
monkey island 2 dV	89.95
nhl hockey dA	94.95
patrizier der dV	79.95
pinball dreams dA	69.95
pirates gold dV	109.95
prince of persia 2 dA	84.95
privateer dA	99.95
privateer speech pack dA	49.95
railroad tycoon deluxe dA	94.95
schwarze auge das dV	89.95
sensible soccer dA	74.95
shadow of the comet dV	99.95
silent service 2 dA	84.95
sim life dV	94.95
simon the sorcerer dV	99.95
space quest 5 dV	89.95
star trek 25th anniversary dV	94.95
streetfighter 2 dA	79.95
strike commander dA	99.95
strike commander tact. op. 1 dA	49.95
strike speech pack dA	49.95
syndicate dV	94.95
tornado dA	94.95
twilight 2000 dV	99.95
ultima 7-die schwarze pforte dV	104.95
ultima trilogie 2 (4;5;6) dA	89.95
ultima underworld 1 dA	89.95
ultima underworld 2 dA	89.95
wall street manager dA	94.95
wing comm. 2 spec. op. 1 dA	49.95
wing comm. 2 speech disk dA	49.95
wing commander 1 classic dA	59.95
wing commander 1 deluxe dA	104.95
wing commander 2 dV	94.95
wing commander academy dA	84.95
wizardry 7 crusaders d. sav. dV	99.95
x-wing dA	94.95
x-wing mission disk dV	49.95
x-wing upgrade kit dA	69.95

ANKÜNDIGUNGEN

Der Erscheinungsmonat steht vor dem Namen.

AMIGA

Titel	Preis
1193 a-train construction set dV	49.95
1193 atac dA	84.95
1193 links kurs bay hill club US	49.95
1193 links kurs hyatt dorado US	49.95
1193 links kurs pinehurst US	49.95
1193 prophecy of the shadow dV	84.95
1193 war in the gulf dV	84.95
1193 wizardry 7 US	94.95

IBM-PC 3.5

Titel	Preis
1193 abandoned places 2 dA	94.95
1193 aces over europe dV	94.95
1193 burning steel editor US	44.95
1193 cyberrace dV	94.95
1193 darkmare dA	94.95
1193 fs5 scenery new york US	84.95
1193 fs5 scenery paris US	84.95
1193 lands of lore dV	79.95
1193 nick faldo golf dV	94.95
1193 return of the phantom dV	109.95
1193 spellcraft aspect of val. dV	89.95
1193 spelunx US	84.95
1193 v for victory 3 dA	94.95
1193 warlords 2 US	94.95
1193 barbie dA	64.95
1193 elite 2 dA	79.95
1193 tom & jerry dA	94.95
1193 we're back dA	94.95
1293 beethoven dA	94.95

Softwaretest schafft Sicherheit!
Für 5,- DM proTitel überprüfen wir Ihre Spiele vor dem Versand auf Lauffähigkeit.

SONDERANGEBOTE

z.T. in englisch (US)

AMIGA

Titel	Preis
continental circus dA	19.95
deuteros dA	39.95
hunter dA	39.95
immortal the dA	34.95
olympiad collection US	29.95
waterloo dA	19.95

IBM-PC 3.5

Titel	Preis
centurion defender of rome dA	34.95
colossus chess x dA	19.95
faery tale adventure US	29.95
genghis khan dA	19.95
khalaan dA	19.95
living jigsaws US	29.95
manchester united US	29.95
nicks picks US	24.95
olympiad collection US	19.95
pro tennis simulator dA	34.95
railroad tycoon US	39.95
rbi baseball two dA	29.95
serve and volley US	29.95
strip poker deluxe US	19.95
swotl p 38 US	39.95
swotl p 80 US	39.95
test drive 2 california chall. US	39.95
triple action 4 US	39.95

IBM-PC 3.5

Titel	Preis
battletech 2 dA	39.95
bill budges pinnball constr. US	29.95
gfl championship football US	19.95
king of chicago US	19.95
pole position US	19.95
savage empire the US	39.95

IBM-PC SOUND

Original Sound Blaster von Creative Tech.

Artikel	System	Preis
cd-rom drive philips 205	PC	359.95
cd-rom upgrade für sbpro+sb16	PC	599.95
roland midia sound 2000 sb	PC	699.95
roland scc1 bundle	PC	999.95
turtle beach multi sound	PC	1599.95
sound blaster v 2.0 deluxe	PC	149.95
sound blaster cms chips	PC	49.95
sound blaster pro deluxe	PC	239.95
sound blaster cd-rom drive	PC	579.95
soundblaster midi kit	PC	94.95
sound blaster 16 cd-rom kit	PC	1449.95
sound blaster 16 basic	PC	289.95
sound blaster 16 asp	PC	459.95
video blaster genlock-karte	PC	639.95
wave blaster	PC	419.95

ZUBEHÖR

Artikel	System	Preis
aktiv-boxen am 2s	Paar	49.95
diskettenbox 3.5		14.95
diskettenbox 5.25		14.95
joystick gravis analog pro	PC	94.95
joystick gravis schwarz	PC	84.95
joystick gravis transparent	PC	94.95
joystick manix deck	AM	59.95
joystick manix twins	AM	49.95
joystick thrustmaster fcs	PC	189.95
joystick thrustmaster wcs	PC	189.95
thrustmaster rudder pedals	PC	289.95
joystick transp. topstar sv227	PC	39.95
joystick turbo mit 10 spielen	AM	64.95
maus orig. microsoft rs 232	PC	89.95
maus transparent sv 714	AM	39.95
maus transparent sv 712	PC	44.95
speicher 1 mb a600	AM	99.95
speicher 512 kb a500 + uhr	AM	59.95



ALLE SONDERANGEBOTE NUR SOLANGE DER VORRAT REICHT

VERSANDKOSTEN INLAND

bei Vorkasse per Scheck oder Kreditkarte ... 5,-
bei Versand per Nachnahme ... 10,-

VERSANDKOSTEN AUSLAND

bei Vorkasse per Scheck oder Kreditkarte ... netto 12,-
bei Versand per Nachnahme ... netto 25,-

Als Kunden innerhalb der EG beliefern wir Sie incl. 15 % MWSt.

Als Kunden außerhalb der EG berechnen wir Ihnen keine MWSt. Ihre Zollbehörde erhebt dann die jeweils gültige Einfuhr-Umsatzsteuer.

SIE ERREICHEN UNS **PER POST**

CPS FRANK HEIDAK
BÜRGERSTRAßE 8 - 10
50667 KÖLN

BESTELLANNAHME **PER TELEFON**

0221 / 25 69 83, ...84 und ...85

BESTELLANNAHME **PER TELEFAX**

0221 / 25 69 86

LADENLOKAL "CRAZY STORE"

ALTER MARKT 45, 50667 KÖLN

GEBEN SIE GAS UND SCHICKEN SIE MIR:

.... ◻ L ◻ P ◻ A ◻ Prg ◻ Test ◻ Zub
.... ◻ L ◻ P ◻ A ◻ Prg ◻ Test ◻ Zub

Computertyp .... ◻ Kundenmagazin (incl. SEGA MAGAZIN)

bitte ankreuzen

AUFTRAGGEBER

A 01/94

Name ....

Straße ....

PLZ Ort ....

Telefon .... Kreditkartenfirma .... Verfall ....

Kunden-Nr. .... Karten-Nr. ....

Wir liefern ausschließlich zu unseren Geschäftsbedingungen. Druckfehler, Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten. Mit Veröffentlichung dieser Anzeige verlieren alte Listen- und Anzeigenpreise ihre Gültigkeit.

How to play

Okay, Ihr wollt also tatsächlich Eure mühsam erarbeiteten Tips für schnöden Mammon verpetzen. Könnt Ihr haben. Einfach einschicken und hoffen, daß gerade Euer Schrieb aus der Unmenge von Einsendungen aussortiert wird. Reines Glücksspiel also? Nun, Ihr könnt schon dazu beitragen, daß die Marktchancen Eures Tips gewaltig ansteigen, wenn Ihr Euch an wenigstens ein paar der unten aufgeführten Spielregeln haltet:

- Der Tip sollte einigermaßen lesbar abgefaßt sein. Besser ist gerade bei längeren Texten immer eine Einsendung auf Diskette unter Angabe des Rechnertyps und der Textverarbeitung.

- Der Tip sollte aktuell und vollständig sein. Computertyp und eventuell benötigte Freezer-Module mit angeben!

- Mitgelieferte Karten bitte nicht mit rosa Stiften auf gelben Karton malen, die monochrome Variante in Schwarzweiß kann ich besser bearbeiten.

- Vollständige Anschrift und nach Möglichkeit eine Bankverbindung angeben, dann gibt's auch instant die Belohnungsknete.

- Ein kleines Briefchen, um was es geht, und Lobhudeleien an die Adresse des verantwortlichen Redakteurs haben sich gerüchteweise als Schmiermittel bestens bewährt.

Wenn Ihr diesen Einsatzplan einhaltet, dann ist Eure Arbeit praktisch schon veröffentlicht. Größere Projekte sollten übrigens trotzdem mit mir abgesprochen werden, bevor Ihr Euch die Tipparbeit macht, denn unter Umständen ist ein anderer Leser bereits auf dieselbe Idee gekommen, und ich hab' das Ding schon vorliegen. Die Telefonnummer lautet:

05651/929126 (Thomas Morgen),

und Einsendungen gehen an:

Redaktion ASM
"SECRET SERVICE"
Postfach 1870
37258 Eschwege

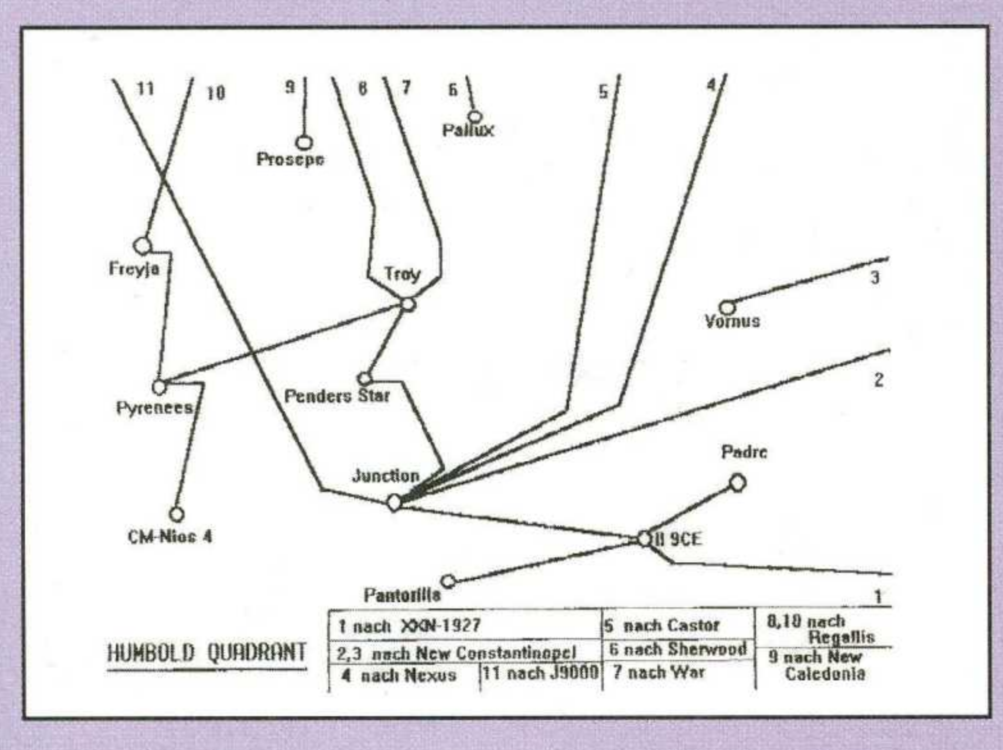
<Alt-U>	um die Uhr zu erhalten.
<Alt-O>	um die x/y-Koordinaten zu erhalten.
<Alt-K>	um den Kompaß zu erhalten.
<Alt-W>	um die Windkette zu erhalten.
<Alt-A>	um den vollständigen Amberstar zu erhalten.
<D>	um in das Endrätsel zu kommen.
<F>	um einen anderen Song zu wählen.
<G>	um das Gold des aktiven Charakters zu vermehren.
<H>	um die gesamte Party zu heilen.
<I>	um eine andere "Map" auszuwählen (teleportieren).
<J>	um eine andere x/y-Position auszuwählen (teleportieren).
<L>	um im Dungeon Licht werden zu lassen.
<M>	um die x/y-Koordinaten der Monster in der Nähe zu erfahren.
<Q>	um einen Status-Screen zu sehen (x/y-Position, Map, Zeit, Datum, usw.).
<Z>	um die Erfahrungspunkte des aktiven Charakters zu erhöhen.

Verschiedene andere Tasten haben auch noch eine Funktion, aber nur um z.B. den noch freien EMS-Speicher zu überprüfen und solche Dinge. ■

Jesko Jachens

● Privateer

Zu Beginn des Spiels nimmt man nur Aufträge vom Mission-Computer an, da man mit 2000 Credits noch nicht genug Geld hat. Ein Eintreten in die Händler- und Söldnergilde ist so nicht möglich und würde sich auch nicht rentieren. Man kann nur Aufträge innerhalb des Troy-Systems durchführen. Um in andere Systeme zu reisen, muß man über ein Jump Drive verfügen. Ich empfehle Euch, gleich drei Aufträge auf einmal anzunehmen. Wenn möglich, sollten sie alle das gleiche Ziel haben. So gelangt man schnell zu großen Geldbeträgen. Hat man sich im Laufe der Zeit Jump Drive, Engine Upgrade, Afterburner, Panzerung, bessere Laser (am besten die zu 80000 Kredits), Missile Launcher und Missiles, Tractor Beam und die Karte des Gemini Sector erwirtschaftet, fliegt man zum New Detroit System und dessen Basis. Dort geht es in die Bar, wo ein Mann wartet. Dieser bietet Euch einen Auftrag an, den ihr annehmt. Es handelt sich dabei um den Transport einer Fracht in ein anderes System. Ihr erhaltet von dem Fremden einen Teil einer wertvollen Steinplatte mit einer Inschrift. Während der Mission solltet Ihr Euch auf kein Gefecht einlassen. Kommt es dennoch zu einem Kampf, benutzt Ihr den Afterburner, um schnell in die Jump-Wolke zu fliegen. So gelangt Ihr aus dem System und werdet nicht mehr attackiert. Habt Ihr die Fracht abgegeben, fliegt Ihr wieder zurück ins New Detroit System. Dort erhaltet Ihr 15000 Credits für die Erfüllung der Mission. Jetzt begebt Ihr Euch wieder in die Bar, um den Auftrag der Frau anzunehmen. Auch hier gilt es wieder, eine Fracht zu transportieren. Nach der Erfüllung dieser Mission geht Ihr in die nächstgelegene Bar. Dort sitzt die gleiche Frau wieder und gibt Euch die nächste Aufgabe. Ihr müßt einen Transport ins Troy-System übernehmen. Dann fliegt Ihr wieder ins Penterville-System und erfüllt die weiteren Missionen ebenfalls. Habt Ihr die vierte und zugleich letzte Mission erfüllt, erzählt Euch die Dame etwas von einem Roman Lynch in New Constantinople, der in der Bar auf Euch wartet. Er gibt Euch ein paar Aufträge. Irgendwann taucht eine Mission auf, in der der etwas füllige Glatzkopf nicht neben Roman Lynch sitzt. Bei dieser Mission hat der besagte Glatzkopf eine Falle geplant. Er wartet nämlich beim Jump Point, um Euch zu vernichten. Hier müßt Ihr einfach den Spieß umdrehen und ihn vernichten. Ist dies getan, werdet Ihr feststellen, daß der Auftraggeber sein Versprechen, auf Euch in der besprochenen Bar zu warten, nicht eingehalten hat. Nun fliegt Ihr zum Oxford System und geht dort in die Bar. Dort angekommen, geht Ihr in die Bibliothek. Hier will Euch der wartende Wächter aber nicht vor-



beilassen. Doch dann könnt Ihr ihn überreden, indem Ihr vorschlagt, Euch die Eintrittskarte verdienen zu wollen. Der Türsteher geht darauf ein, und Ihr müßt für ihn insgesamt vier Missionen fliegen. Sind die geschafft, gewährt er Euch Einlaß. Jetzt geht Ihr an den Computer und analysiert das Alien Artifact. Dabei kommt heraus, daß Ihr Euch ins Palan-System begeben müßt. Seid Ihr dort angekommen, fliegt Ihr direkt in die Palan-Base hinein. In der dortigen Bar trefft Ihr dann einen Dr. Monkhouse. Der schickt Euch zur Basra-Base. Dort angekommen, redet Ihr in der Bar mit Lynn Murphy, die Euch einige Aufträge anzubieten hat. Habt Ihr alle Aufträge für sie erledigt, sagt sie Euch, daß Ihr jetzt den Doktor zur Basis bringen könnt. Also fliegt Ihr zurück zur Palan-Base und sprecht noch einmal mit Dr. Monkhouse. Ihn bringt Ihr nun zur Basra-Base. Dort geht Ihr in die Bar und sprecht mit Lynn Murphy, die gleich darauf verschwindet. Anschließend sprecht Ihr mit dem Doktor, der Euch sagt, daß Ihr ins Rygannon-System fliegen sollt, um dort in der Bar mit einer gewissen Taryn Cross zu reden. Diese gibt Euch Missionen

CLARK QUADRANT

1 nach Palan	3 nach New Detroit	5 nach New Castle
2 nach Nexus	4 nach 44-P-IM	6 nach New Detroit
		7 nach 41-GS

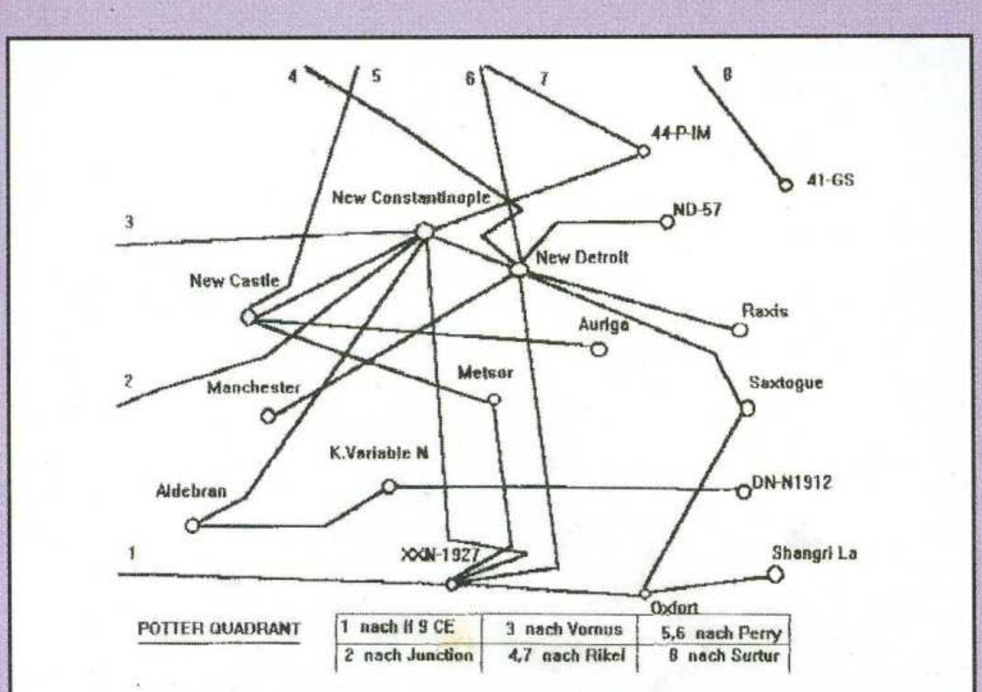
Tr'Pakh · Blockade Point Alpha · Sumn-Kp'ta · Hyades · Ragnarok · Nitir · CMF-A · Mah-Rahm · Tingerhoff · Perry · Blockade Point Tanga · Blockade Point Charlie · Midgard · Surtur · Rikel · Lissac

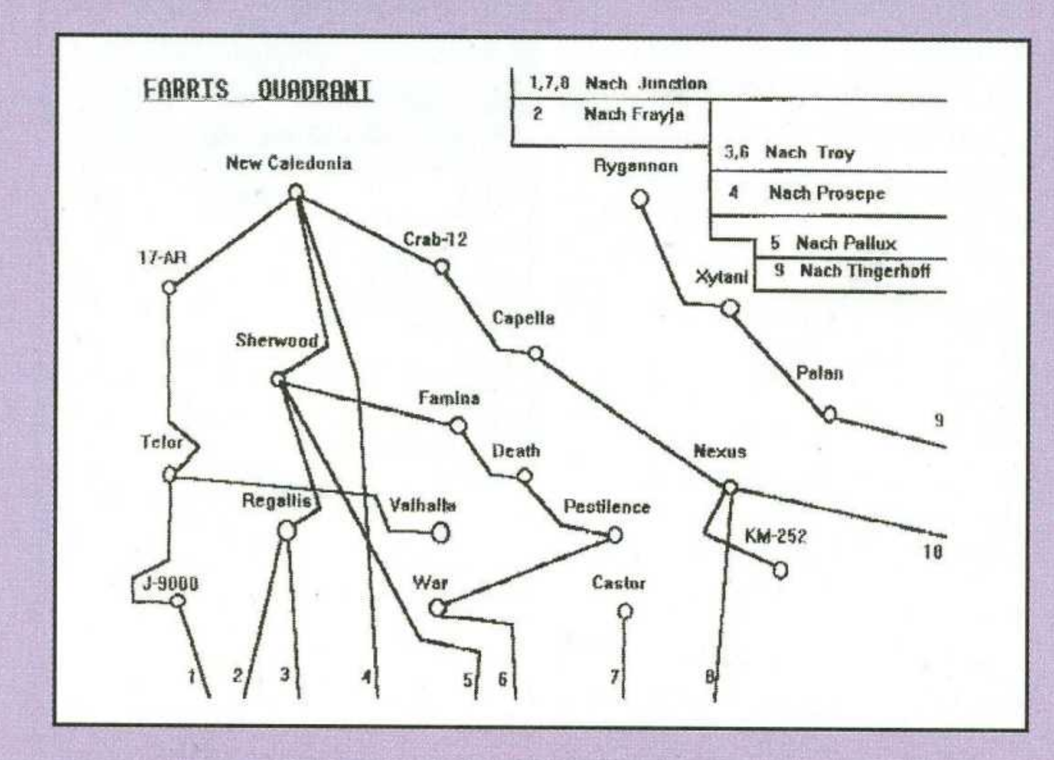
auf, die es alle zu erfüllen gilt. Bei der letzten Mission trefft Ihr auf eine verkommene Basis, die Ihr sogleich ansteuert. Innen seht Ihr Euch das zerstörte Raumschiff genauer an und findet einen Laser. Dieser wird automatisch an Eurem Schiff befestigt. Auf der Heimreise zum Rygannon-System trefft Ihr auf ein Alien-Raumschiff, das man schon im Intro sehen konnte.

Ein Angriff wäre zu diesem Zeitpunkt zwecklos, da das Schiff einen undurchdringlichen Schild hat. Ich empfehle Euch, mit dem Afterburner so schnell wie nur möglich zu verschwinden. Habt Ihr die Basis erreicht, unterhaltet Euch mit Taryn Cross. Kurz darauf verschwindet sie. Jetzt ab mit Euch ins Lisacc-System und zu dessen Basis. Dort trefft Ihr in der Bar auf Sandra Goodinn. Sie sagt Euch, daß der Admiral um ein Zusammentreffen mit Euch gebeten hat. Er befindet sich in der Basis des Perry Systems. Dort angekommen, geht Ihr in sein Büro und sprecht mit ihm. Er gibt Euch den Auftrag, das oben schon erwähnte Raumschiff zu zerstören. Ihr nehmt die Mission dankend an.

Auf dem Weg zum besprochenen System trefft Ihr auf ein weiteres Alien-Raumschiff. Mit dem haltet Ihr ein längeres Schwätzchen. Habt Ihr den Tausch mit ihm abgeschlossen, verschwindet es, und ihr begebt Euch in die Jump-Wolke. Mit dem im Handel erworbenen Laser kann man sich glücklich schätzen. Man hat nämlich, wie danach herauskommt, die Geheimwaffe der Kilrathis zerstört.

Seid Ihr auf Planeten tätig, dann kauft alles an Lebensmitteln, Holz und Metallen, was zu haben ist, denn auf Basen und bei Raffinerien lassen sich die Güter mit Gewinn wieder verkaufen. Bei den Raffinerien kauft Ihr Kunststoff und taschenrechnerähnliche Computer; diese lassen sich be-





sonders auf Planeten gut verkaufen. Hier noch ein Tip, wie man am schnellsten und sichersten zu Geld kommt: Man sollte in die Händlergilde eintreten, weil sie Aufträge vermittelt, die mit Transport zu tun haben. So muß man nicht für Geld kämpfen, sondern einfach nur von Punkt zu Punkt fliegen. Wenn aber jemand (z.B. ein Piratenschiff) angreift, um die Waren abzugreifen, fliegt man einfach mit dem Afterburner auf und davon. Das funktioniert zwar nicht immer, aber immer öfter. Hat man dann so viel Geld verdient, daß man sich Centurion und alles Drum und Dran kaufen kann, sollte man auch ruhig in die Söldnergilde eintreten. ■

N. Rauschenbach

● Pinball-Dreams

Mit den zwei folgenden Tips kann man länger flippern bzw. einen Haufen Eindruck schinden.

Gerät die Kugel während des Spiels in das linke oder rechte Aus, so kann man sie dennoch retten, indem man die linke (rechte) <Shift>-Taste gedrückt hält und, kurz bevor die Kugel endgültig vom Monitor zu verschwinden droht, einmal kurz auf die Leertaste hämmert, so daß sie auf den rechten (linken) Flipper fliegt. Den muß man dann sofort bewegen, um sie wieder hochzuspielen. Das funktioniert allerdings nur, wenn die Kugel langsam ist.

Weiterhin gibt es eine Methode, um mit einem Disk-Editor leicht und zuverlässig zu Ruhm zu kommen: einfach in die Datei "HISCORES" gehen und das Kürzel ändern. Banal und schmutzig, aber dafür einfach. ■

Tobias Sandner

● Betrayal at Krondor (engl. Version)

Wer sich nicht entscheiden kann, welche Zauberformel er kaufen soll, um den Gegner blaß aussehen zu lassen, kann in der nebenstehenden Liste die Wirkung der gängigsten Zauber nachlesen. (Beide Pfade sind vertreten) ■

Christian Krabbe

And the light shall lie	Die Party erscheint als Moredhel
Bane of Black Slayers	Richtet nur bei "Black Slayers" Schaden an
Black Nimbus	Deaktiviert Fallen-Kristalle
Candle Glow	Erzeugt Licht in Dungeons
Dannon's Delusions	Erzeugt Doppelgänger eines Charakters
Despair thy Eyes	Blendet einen Gegner kurzzeitig
Dragon's Breath	Nebel entsteht, durch den man den Gegner besser überraschen kann
Evil Seek	Trifft mehrere Gegner, wobei der Schaden jedesmal weniger wird
Eyes of Ishap	Magier sieht Häuser, Brunnen, usw. in der näheren Umgebung
Fetters of Rime	Lähmt einen Gegner und verursacht geringen Schaden
Flamecast	Ein Feuerball, der auch in der Umgebung des Opfers Schaden anrichtet
Final Rest	Tote Black Slayer werden hiermit endgültig vernichtet
Firestorm	Trifft alle Gegner in Sichtweite. Heftiger Schaden
Gambit of the Eight	Erzeugt magische Mine
Gift of Sung	Stamina-/Health-Transfer zwischen Magier und Partymitglied
Grief of 1000 Nights	Lähmt einen Gegner
Hocho's Haven	Kurzzeitige Unverwundbarkeit
Invitation	Zieht Gegner an Magier heran
Mad God's Rage	Erzeugt Blitzschläge bis Gegner tot sind. Kann auch Magier töten
Mind Melt	Hirnschlag. Guter Schaden. Besonders gegen Goblins
Nacre Cicatrix	Magier fühlt magische Gegenstände
Nightfingers	Klaut Gegenstände eines Gegners
River Song	Beschwört Rusalki
Scent of Sarig	Untersucht Kisten auf Fallen
Skin of the Dragon	Sehr wirksame magische Rüstung
Skyfire	Ein Gegner wird vom Blitz getroffen
Stardusk	Licht außerhalb von Dungeons
Steelfire	Verzaubert Waffen
Strength Drain	Entzieht dem Gegner Stärke und gibt sie dem Magier
The Unseen	Magier sieht Nahrung
Thoughts like Clouds	Verwirrt gegnerische Magier
Unfortunate Flux	Relativ großer Schaden beim Gegner
Union	Ermöglicht das Lesen von Moredhel
Winds of Eortis	Drückt Gegner weg
Wrath of Killian	Erzeugt ein Erdbebenfeld für den ganzen Kampf

Hier kommt Hilfe für alle Helden aus Midkemia, die schon fast alle Banditen erlegt, alle Wegelagerer verjagt, alle Monster, Zauberer und sonstige bösartige Mitbewohner zur Strecke gebracht, alle friedlichen Einwohner persönlich kennengelernt, alle Städte besucht, alle Dungeons durchleuchtet und alle Wälder durchforstet haben. Mit anderen Worten: Ihr kennt ganz Midkemia wie aus Eurer Westentasche.

Ganz Midkemia...? Nein! Ein von unbeugsamen Holzkisten bevölkertes Land hört nicht auf, dem rettenden Held Widerstand zu leisten. Die kleinen wehrlosen Holzkisten mit ihren zarten lyrischen Reimen bringen selbst den härtesten Recken zur Weißglut. Doch jetzt naht die Rettung, endlich könnt Ihr Midkemia komplett erforschen. Hier kommen die Lösungswörter für die verflixten Holzkisten.

Vorsicht: Einige Wörter kommen zweimal vor!

3 Buchstaben
die
fog

4 Buchstaben
bard
bark
bell
book
bull
cane
dice
door
drum
echo
eggs
eyes
fire
hair
hole
lake
life
logs
milk
name
path
pipe
plow
rain
ring
rope
rust

saws
shoe
surf
wall
wind

5 Buchstaben
arrow
ashes
blade
blood
broom
cards
chest
coals
colts
death
fleas
grave
haste
holes
honey
music
noise
noose
ocean
onion
peace
river
shoes
sieve
smoke
snail
spurs
stake
stars
stove
sword
table
thorn
towel
wagon
water
weary
wrong

6 Buchstaben
advice
barrow
bottle
breath
briars
bridge
button
candle
coffin
equals
future
gloves
icicle
jacket
mirror
mouser
orange
paddle
priest
saddler
secret
shadow
snares
spider
sponge
square
stairs
temper
trolls
walnut

7 Buchstaben
alcohol
dispute
farrier
gallows
knocker
nothing
outside
promise
sawdust
silence
thistle
thought
victory

8 Buchstaben
alphabet
darkness
delekhan
gauntlet
horseman
mattress
stranger
sunshine
treasure

9 Buchstaben
snowflake
waterfall
yesterday

10 Buchstaben
glamredhel

2 Wörter
day night
the dead
trade mares

special
bless
death
magic
rest
temple
(Alle Hinweise betreffen die englische Spielversion) ■

A. Menzel

Die Fragen ...

BLACK CRYPT

Jörg kommt bei Black Crypt nicht weiter. In Level 7 bei den Koordinaten (11,19) sind removeable walls (Wände, die man entfernen kann). Es gibt aber nirgendwo eine Platte oder einen Hebel, mit denen sich die praktischen Eigenschaften dieser Wände auch nutzen lassen. Außerdem kommt Jörg sowieso nicht an der Säule bei ("10,13") vorbei. Es gibt zwar eine Druckplatte bei ("4,19"), aber an die kommt man wahrscheinlich nur über Level 8 her, und dazu müssen erst mal wieder die besagten Wände weg. Wer weiß Rat?

ELYSIUM

Was kann Lothar gegen die permanente Unzufriedenheit der Bevölkerung unternehmen? Und gegen deren Abwanderung? Die ständigen Angriffe der unsympathischen Römischen Legionen? Und vor allem, den ständigen Mangel an Goldstückchen...?

CAESAR

Wie kann man die Barbarenhorden "abstellen", wenn diese nicht nur zu häufig, sondern zumeist auch noch in vielfältiger Ausführung auftreten? Die äußerst ungenaue und konfuse Steuerung der eigenen Cohorten macht die Angelegenheit nicht gerade leichter. Barbarenführer und Caesaren, helft!!

INDY IV

Wie kommt Tobias auf dem "Action Path" durch das Loch im Labyrinth unter Kreta?

EYE OF THE BEHOLDER II

René wird in diesem RPG-Klassiker von einem Mund dazu aufgefordert, seine ganzen mühsam erbeuteten Magiegegenstände in eine südliche Nische zu bringen. Würde er auch gerne tun, aber die Nische ist nirgends zu finden. Wo könnte sie denn sein?

B.A.T. II

Christian hat ein Problem mit der Amiga-Version. Wie kommt er wohl an dem Wächter auf der Raumstation Bedhin VI vorbei, wenn dieser nach den Papieren fragt? Eine falsche Richterrobe bzw. Richterkarte sowie eine echte Richterrobe bzw. Richterkarte sind im Inventory vorhanden. Dennoch enden alle Versuche, an der besagten Wache vorbeizukommen, mit einer Anzeige wegen Annahme eine falschen Identität und somit im Gefängnis. Wie wird's gemacht?

WEEN

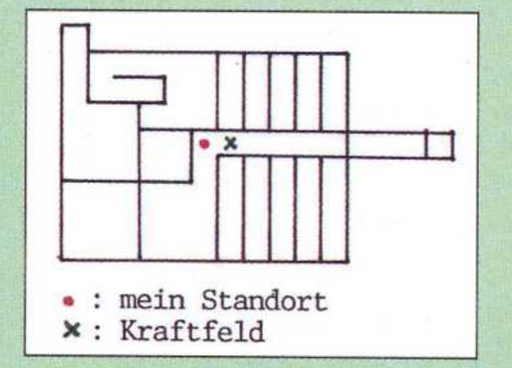
Dimo ist erfolgreich aus der Gefängniszelle ausgebrochen und steht jetzt vor dem Revuss. Er hat die Kammern von Djel und Abzeulisse geöffnet, weiß jetzt allerdings nicht mehr weiter, da jede weitere Aktion das Seil des Revuss reißen läßt und das Spiel danach beendet wird.

STREET FIGHTER II

Claus hat ein paar Fragen zum SNES-Modul. Wie ist es möglich, bei Nahkampfattacken, wenn ein Kämpfer den anderen festhält und ständig mit Schlägen bombardiert (z.B. die Kopfbißattacke von Blanka), schneller zuzuschlagen? Was muß man tun, um sich zu befreien, und wie wird man die Sterne nach mehreren harten Schlägen wieder los?

FATE

Markus steckt in den Grotten von Ghamos im Level VII vor dem Gefängnis von Mandrag. Leider wird der Weg zur Tür durch ein lästiges Kraftfeld versperrt. Wie kann es beseitigt werden, und wo sind danach die Juwelen für die Knast-Tür zu finden?



LOST VIKINGS

Klaus Peter Kanelbinder kommt nicht durch das letzte Level dieses Jump'n'Run-Adventures, da ihm ein roter Schlüssel fehlt. Wer weiß, wo man das Lösungsutensil findet, bitte melden.

LAURA BOW

Hobbydetektiv Manfred Enser hat die Halle mit den Sektenmitgliedern verlassen, Steve im Heizkeller befreit und auch schon den Eingang zum Geheimgang geöffnet. Knipst er die Lampe an, bereitet ihm ein Rudel Ratten Probleme. Frage: Wie kommt man an den Ratten vorbei?

BUCK ROGERS II

Florian muß dringend wissen, wie man die Laserkanone auf der RAM-Basis abfeuert.

... und ein paar Antworten

CAR VUP

Ch. Loferer kennt den Cheat, nach dem Vera Witte seit der 8/93 fahndet. Um unendliche Leben zu bekommen, muß in der Highscore-Liste der Name R.J.TOONE eingegeben werden. Schon funktioniert's.

STAR TREK

Namensvetterhilfe von Martin für Martin aus der 10/93: Erst mal muß Spock Harry mit seinem Würgegriff beruhigen. Dann nimmt man eine grüne Flasche und schiebt sie in den unteren Teil des Automaten, woraufhin es Harry schon viel besser geht. Trotzdem muß er noch mit dem Erste-Hilfe-Set verarztet werden. Vom Raumschiff kommt man nur wieder herunter, wenn man folgende Aktionen erledigt hat:

- Lebenserhaltungssystem reparieren;
- von der gelben Kugel (Datenbank) runterlesen;
- Harry retten;
- Waffensystem mit blauen Knöpfen laden und versuchen, mit lila Knopf abzufeuern erst dann versucht Spock die Enterprise anzufunken);
- Kommunikator des Alien-Raumers benutzen (1/2).

X-WING

Das Joystickproblem von Michael aus der 8/93 hatte C. Pohl auch. Besonders bei schnelleren Rechnern ist die Steuerung per Stick bei X-Wing ein wenig hakelig. Es liegt aber weder am Joystick noch am Computer, sondern an der Programmierung des Games. Alles sollte jedoch problemlos funktionieren, wenn man im Extended Setup des Rechners den Bustakt ein wenig herunterstellt oder mit Waitstates ausbremst. Wer nicht weiß, was ein Extended Setup, der Bustakt oder Waitstates sind, sollte sich jedoch erst mal mit einem Fachmann bequatschen.

EYE OF THE BEHOLDER

Und noch mal C. Pohl: Die Tore, die Gerd aus der 8/93 meint, sind höchstwahrscheinlich die Dimensionstore der Dunkelelfen (Wow!). Man muß ganz einfach das fehlende Teil in die Lücke einsetzen, um sie zu aktivieren. Das funktioniert allerdings erst, wenn man mit den Zwergen im vierten Level gesprochen hat.

PRINCE OF PERSIA

Hint-Hunt-Dauergast Timo kennt den Tip, nach dem T. Winter seit der 8/93 sucht. Mit dem Action-Replay-Modul den Code 7E050805 eingeben, und schon hat der kleine Prinz unendlich viele Leben.

FRONT PAGE FOOTBALL

Tim Obmann (Obi Wahn) hatte ähnliche Probleme wie Max. Die Instant Replays funktionieren sehr wohl, wenn man, wie auf Seite 113 des Handbuchs angeraten, einen Extended Memory Manager (z.B. EMM386.EXE) installiert.



▲ *Genesia ist eine weitere Welt im Bonsai-Format*

Seit die sieben magischen Juwelen verschwunden sind, geht es im Lande Genesia drunter und drüber. Wo sind die tapferen Helden, die sich der hehren Tat verschreiben und die begehrten Steine suchen? Sitzen die Burschen vielleicht gerade vor ihren Computern?

GENESIA

Amiga, ca. 100 DM, geplant für: **PC, CD-ROM,** Hersteller: **Microids**, Frankreich, Muster von: **Hersteller**.

Herrscher der Bonsai-Welt

Von Eurem Computer aus wird das Schicksal des Landes Genesia entschieden. Zunächst sind die Amiga-, später die PC-Besitzer aufgerufen, einen Stamm zu gründen, ihm zu Nahrung und Unterkunft zu verhelfen, die bösen Feinde abzuwehren und letztendlich sieben verschwundene Juwelen wiederzufinden. Ziemlich viel auf einmal? Mitnichten, denn ein Held wird man nicht durchs Blumenpflücken.

Ihr fangt natürlich nicht gleich mit einem kompletten Hofstaat im Schlepptau an. Ein mickeriges Dörfchen mit ganzen vier Einwohnern untersteht Eurem Kommando.

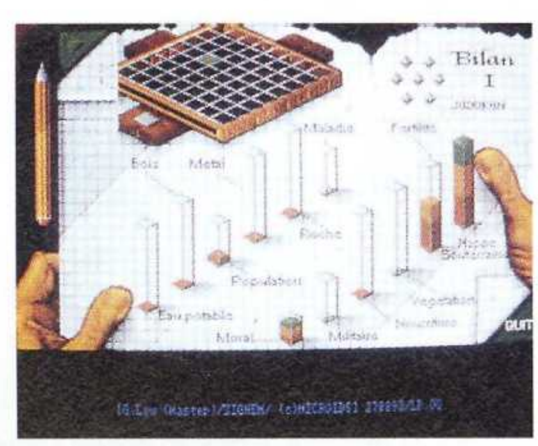
Zunächst einmal verpaßt Ihr Euren Mannen Berufe. Einer wird Schmied, ein anderer Architekt, ein dritter Zimmermann. Derartig mit Fachleuten bestückt, könnt Ihr darangehen, das Reich auszubauen.

Aber Vorsicht, gnadenlose Expansion und Raubbau an natürlichen Ressourcen können sich rächen. Wer beispielsweise zu viele Brunnen bohrt, läuft Gefahr, den Grundwasserspiegel abzusenken und so bald auf dem Trockenen zu sitzen.

Das Kreuz mit der Infrastruktur

Die Infrastruktur ist das eigentliche A und O des Spiels, denn ohne ordentliche Planung läuft die beste Zivilisation nicht. Es gilt zum Beispiel, immer genügend Rohstoffe auf Lager zu haben, um bauen zu können. Sogar die Jahreszeiten müssen beachtet werden.

Ist das Land solchermaßen auf fast alle Eventualitäten vorbereitet, dann kann die Juwelensuche in Angriff genommen werden. Die Informationen, wo die Klunker versteckt sind, erhält man von Reisenden, die in den Tavernen absteigen. Dort können die Burschen angesprochen werden, und wenn sie über Informationen verfügen, bieten sie diese an. Jedoch nicht für gute Worte – bare Münze muß es sein, und das auch nicht zu knapp. Aber bitte wirklich nicht knausern, denn wer zu geizig ist, dem kann es durchaus passieren, daß er den Reisenden verärgert und der sich samt Information aus dem Staub macht.



▲ *Steigt hier 'ne Runde Kuhfladen-Roulette?*

Ist aber dann glücklich der Aufenthaltsort eines Kleinods entdeckt, können die eigenen Mannen ausgeschickt werden, um den Schatz schnell zu bergen. Schnell deshalb, weil es immer möglich ist, daß der böse Nachbar im Besitz derselben Information ist und seinerseits einen Spähtrupp ausgesandt hat.

Eine Heimat für Juwelen

Einfach so in einer großen Truhe lassen sich die geheiligten Juwelen allerdings nicht aufbewahren. Dafür wird schon eine würdigere Stätte erwartet: Ein Tempel muß her, in dem die heiligen Steine standesgerecht gelagert werden können. Mit dem Bau eines Tempels wird aber auch für die Gegner ein Signal gesetzt. Die wissen nun ganz genau, daß Ihr ein Juwel habt, und da man Euch das unter Umständen mit Waffengewalt wieder abnehmen kann, seid Ihr schon bald Zielscheibe für Eure Nachbarn.

Glücklicherweise dürften Eure Erfinder inzwischen mit der Entwicklung schlagkräftiger Waffen fertig sein. Von der berittenen Truppe über die schwerbewaffnete Galeere bis hin zum Ballon reicht das Spektrum der möglichen Erfindungen, die dann nur noch strategisch geschickt in Richtung Feind auf den Weg gebracht werden müssen.

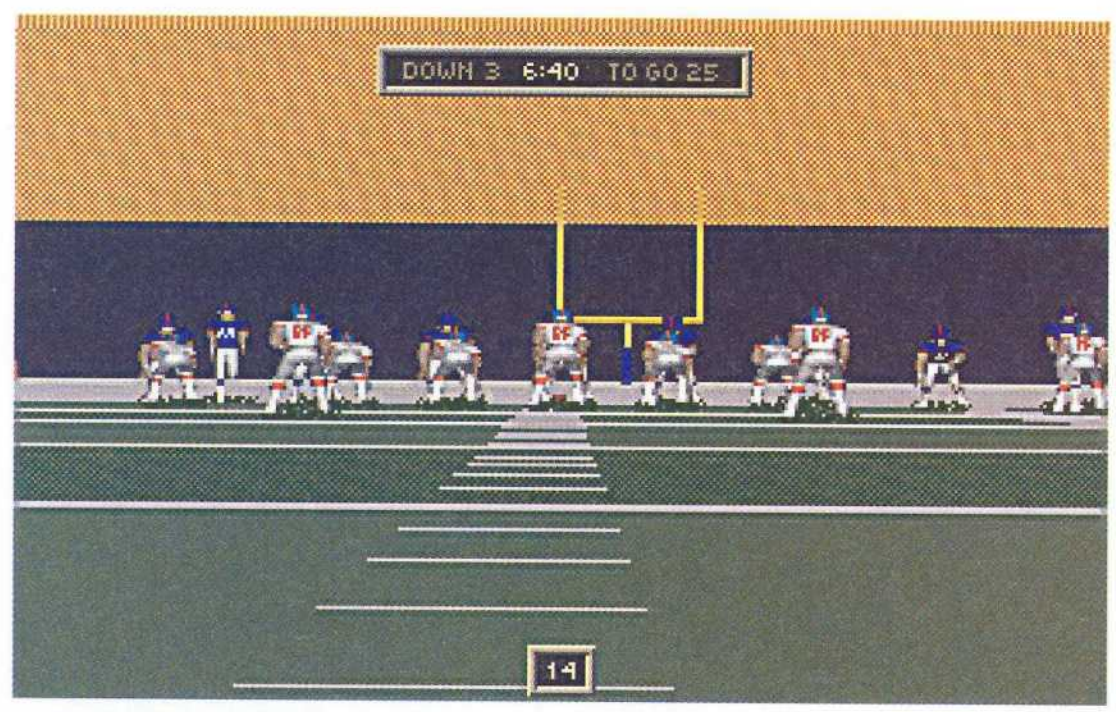
Auf den ersten Blick ähnelt Genesia dem Klassiker "Populous" wie ein Ei dem anderen. Wer sich jedoch die Mühe macht, den nicht ganz einfachen Einstieg zu wagen, wird dann mit einem spannenden Strategie-Wirtschaftsspiel belohnt, das sogar noch einen kleinen Abenteuer-Touch hat. Auch wenn Genesia nicht gerade den Oscar für Originalität erhält, so wurden im Spielablauf doch so viele interessante Neuerungen integriert, daß das Game durchaus eine Empfehlung wert ist, zumal es auch auf deutsch erscheinen wird. ■

ah

Urteil: 9 GUT

Grafik:	9
Sound:	8
Ablauf:	10
Dauerspaß:	10
Preis/Leistung:	9

Die Idee ist zwar nicht neu, aber beeindruckend umgesetzt


▲ Die Bodenperspektive macht optisch ordentlich was her, ist aber unübersichtlich

Kennt Ihr das? Zwei Gruppen frankensteinmäßig ausgestopfter Trikotträger hocken voreinander und strecken die Bürzel in die Höh'. Einer der Beteiligten macht hinter dem Allerwertesten seltsame Fingerspiele, und plötzlich versuchen sich alle in der Rolle menschlicher Rammböcke. Richtig geraten: Ihr seid beim American Football gelandet.

48 BLITZ HEP HEP

NFL COACHES CLUB FOOTBALL

PC (386, 2 MB RAM, VGA, unterst. alle gängigen Soundkarten), **120 DM**, Hersteller: **Microprose**, England, Muster von: **Microprose**.

Also ganz ehrlich: Wer steigt bei den Regeln von American Football schon vollends durch? Wer weiß, was es heißt, wenn jemand die Parole "48 Blitz Hep Hep" ausgibt? Nein, Football ist um einiges komplizierter als das altvertraute Fußballspiel. Mit Coaches Club Football von Microprose können sich interessierte Sportfreunde aber bestimmt ein wenig besser mit der Materie vertraut machen. Richtiger Spielspaß? Na ja, dazu ist das Ganze doch ein wenig zu trocken. Eher das strategische Köpfchen ist gefragt.


▲ Fast schon wie im Fernsehen

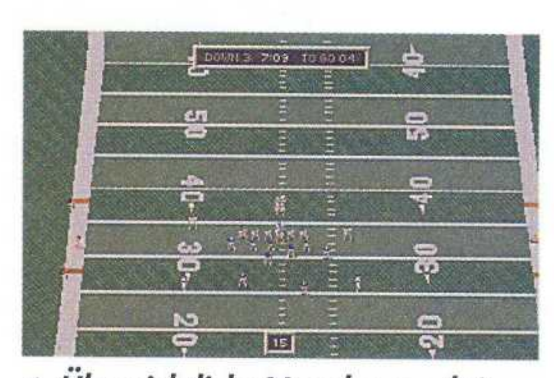

▲ Urteil des Schiris: First Down

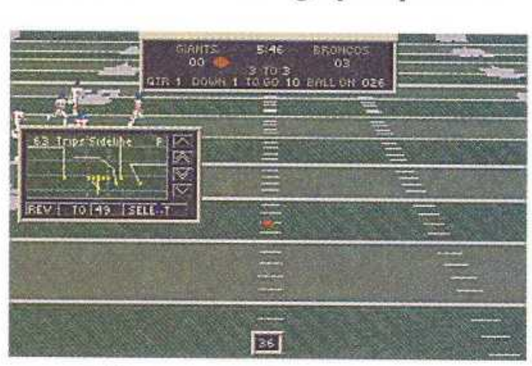
Microprose verspricht, daß alle 28 Teams der NFL (National Football League) mit ihren Stärken und Schwächen im Spiel möglichst genau dargestellt werden. Das erwähne ich unkommentiert, denn – Asche auf mein Haupt – über die speziellen Eigenschaften der Teams weiß ich sehr wenig.

Anderes ist dagegen nachvollziehbar: Zum Beispiel hat ein 110 Kilo schwerer Fullback leichtes Spiel mit seinem 70 Kilo wiegenden Gegenspieler. Der kann dafür wesentlich schneller einen Haken schlagen und entwischen.

Zum Spielumfang gehören Team-, Spieler- und Spielzugeditor, in denen so ziemlich alles eingestellt werden kann, was relevant für das Game ist – außer vielleicht frische Blinddarmoperationen. Zusätzlich gibt es einen ganzen Satz Statistiken für Teams, Spieler und Spiel. Das Spiel selbst kann aus zahlreichen Kamerapositionen betrachtet werden, wobei die Trainersicht und die Vogelperspektive wohl die sinnvollsten sind.

Das Gameplay ist eher mäßig und steht damit – wenn man so will – den anderen Footballgames in nichts nach. Das betrifft sowohl die Möglichkeit, in die Rolle des Trainers zu schlüpfen, als auch die, aktiv am Spiel teilzunehmen. Fouls z.B. scheinen eher vom Zufallsgenerator als von den eigentlichen Spielzügen abhängig zu sein. Aktiv in das Spiel einzugreifen ist eigentlich auch nur etwas für Leute, die sehr viel Zeit zum Üben haben, da wird's nämlich ordentlich hektisch.


▲ Übersichtliche Vogelperspektive


▲ Spielzüge aus dem Lehrbuch

Der einzige wirklich nervenaufreibende Schwachpunkt des Spiels ist die Sprachausgabe. Die ist zwar an sich ordentlich, aber durch die Monotonie der Ansagen geht sie schon nach einem Spiel gewaltig auf den Zeiger. Hier hätte man vielleicht einen Kommentator einbauen können, der die Spielzüge abwechslungsreicher erläutert.

Unterm Strich verdient CC Football einen gleichrangigen Platz neben John Madden Football II von Accolade und Front Page Sports Football von Sierra/Dynamix. Jede dieser Sport-Sims hat Vor- und Nachteile. Hauptvorteile der Microprose-Version sind die gelungene Umsetzung von Spielerstärken und -schwächen in verschiedenen Charakteren und die ausgezeichnete Grafik.



Grafik:	9
Sound:	6
Ablauf:	8
Realitätsnähe:	9
Steuerung:	9

Saubere Animationen, viele Details, komplizierter Actionteil

VOLLTREFFER!

ANSTOSS

Amiga (500, 500+, 600, 1000, 2000, 3000, 1 MB RAM, Maus), **ca. 100 DM**, geplant für: **Amiga 1200, PC**, Hersteller: **Ascon Software**, Muster von: **Hersteller**.

Was haben Sepp Herberger, Otto Rehagel und Erich Ribbeck gemeinsam? Richtig! Den Beruf! Und Du brauchst jetzt nicht nur mit großen Sprüchen am Stammtisch oder in der Pause (theoretisch) zu beweisen, daß Du ein viel besserer Bundestrainer wärst als alle drei zusammen. Jetzt kannst Du nämlich auch auf grandiose Weise am Monitor mit Deinen Fähigkeiten glänzen – Ascon macht's möglich.

Eines des bestgehüteten Geheimnisse der Softwarebranche macht Furore. Bis vor kurzem hatte niemand die leiseste Ahnung, daß **Ascon** außer der historischen Wirtschaftssimulation **Elisabeth I** auch noch eine Fußballmanagement-Simulation in der Mache hatte. Um so größer wurden die Augen, als jetzt das fertige Programm die Monitore stürmte.

Anstoß heißt das Kickerepos, in dem Du einen Verein leiten und ihn zu Meisterehren führen darfst. So was kennt man schon? Stimmt, aber nicht in dieser tollen Aufmachung – und außerdem strebst Du dabei noch nach viel höheren Ehren. Schließlich willst Du ja die Reihe der oben angeführten prominenten Trainer ergänzen und in den Fußball-Olymp einziehen: In zehn Jahren Bundestrainer werden heißt Dein Ziel.

Das ist nicht ganz einfach zu erreichen, denn nur solange Du Erfolg hast, ist alles o.k. Hat Dein Verein jedoch eine Pechsträhne, droht ihm der Abstieg. Bugsierst Du die Finanzen zu sehr ins Minus, kann es Dir durchaus passieren, daß Du sang- und klanglos gefeuert wirst. Und dann darfst Du mit einem anderen Verein (der bestimmt nicht im oberen Drittel der Liga spielt) wieder ganz von vorn anfangen. Natürlich steht auch der Besuch von obligatorischen Seminaren mit auf dem Programm, ohne die eine Berufung auf den Fußballthron gar nicht möglich ist.

Daß hier sowohl Programmierprofis als auch begeisterte Anhänger des Fußballsports am Werk waren, merkt man auf den ersten Blick, denn Anstoß bietet nicht nur das übliche (und unumgängliche) Zahlenmaterial für den aufstrebenden Manager. Auch das Auge kommt zu seinem Recht, mit detaillierten Grafiken und Animationen vom Feinsten.



▲ *Noch lassen die Zuschauer auf sich warten*

Der Spielablauf teilt sich in zwei Abschnitte auf. Zunächst einmal begibst Du Dich in Dein Büro, wo Du über zwölf Menüs alle Aktionen abwickeln kannst. Als erstes wird der Verein bestimmt, der in den Genuß Deiner Ambitionen kommen soll. (Sehr praktisch: Wenn Du die vorgegebenen Namen nicht magst, kannst Du mit dem Editor Vereins- und Spielernamen ändern!). Als nächstes sind die Finanzen auf Vordermann zu bringen.

▲ *Edles Ambiente im Manager-Büro*

Sponsoren bringen das nötige Kleingeld oder auch ein bißchen mehr ein – wenn Du klug verhandelst. Preise für Steh- und Sitzplätze werden festgelegt, Gelder für Stadionausbau, Jugendarbeit, medizinische Betreuung oder Trainingslager verplant. Alle nötigen Statistiken und Tabellen sind übersichtlich aufgebaut, die Bedienung per Mausklick ist denkbar einfach.



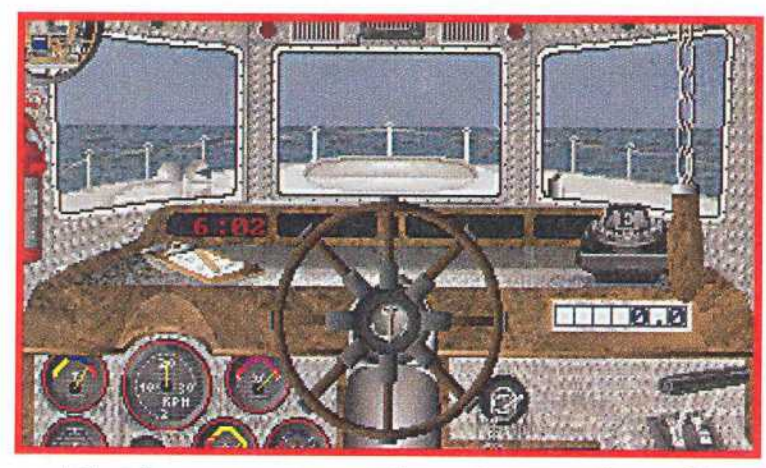
Steht die Kalkulation, sind die Sportler dran, denn der nächste Spieltag läßt nicht auf sich warten. Als einfach und aussagekräftig erweist sich die Liste, aus der Du die Mannschaft zusammenstellst. Die allgemeine Spielstärke jedes einzelnen Spielers (0-8) ist genauso zu sehen wie die Tagesform. Welche Aufstellung Du für das Spiel bevorzugst, bleibt Dir überlassen.

Alles klar? Dann kann's losgehen – auf dem Spielfeld. Und hier zeigt sich der größte Unterschied zu anderen Programmen dieser Art, denn die Begegnung läuft wie in einer Fernsehreportage ab. Bei besonderen Aktionen wie Fouls, Toren, Schwalben, Eckbällen oder Torchancen wird man mit schicken Animationen verwöhnt, die – zusammen mit den 45 Minuten digitalisierter Stadionatmosphäre (komplett mit Fan-Gesängen) – tolle Stimmung und Spannung aufkommen lassen. Der Clou des Ganzen aber ist die Möglichkeit, sich vier Spiele in einer Konferenzschaltung auf dem Bildschirm zeigen zu lassen. Das macht besonders dann Laune, wenn Du zusammen mit drei weiteren Mitspielern um den Posten des Bundestrainers kämpfs. ■

ah

Reichlich wrackwürdig

Wer bis auf den Sonnenbrand im Urlaub nichts erlebt und als Souvenir nur die Magenverstimmung mit nach Hause gebracht hat, sollte es vielleicht mal mit Wracktauchen versuchen.



▲ *Alles dran, was man so braucht: Nur den Kühlschrank und das Six-Pack haben die Jungs von Capstone vergessen*



▲ *Zum Vergleich die Brücke eines echten Wracksuchers: Am Steuerstand der "Tukka" finden sich Kompaß, Echolot (im Game-Boy-Look!) und ein selbstgebautes "Kurshaltesystem"*

Mannshohe Wellen klatschen an die Bordwand. Das kleine Tauchboot "Tukka" bricht sich seinen Weg durch die Gischt, während im Innern des Bootes ein bleicher ASM-Chefred mit ganz anderen Dingen kämpft. Ein breites Grinsen durch die geöffnete Kajütentür in seine Richtung und ein schlauer Spruch scheinen mir der Situation angemessen: "Etwas starker Seegang, na ja. Hauptsache, die Erbsensuppe bleibt drin, nicht wahr, Peter?! Am besten flach hinlegen oder an die frische Luft..." – doch weitere gutgemeinte Ratschläge erstickt die an diesem Tag sichtlich aufgebrachte Ostsee im Keim. Ein ebenso frischer wie aufheiternder Brecher hat die Backbordseite des umgebauten Fischkutters überspült. Triefnaß und fluchend ziehe ich mich zurück in den Steuerstand, wo nach dem Wasser auch noch Hohn und Gelächter von dem Rest der Mannschaft warten.

An dieses Erlebnis mußte ich unwillkürlich denken, als ich "Discoveries of the Deep" auspackte. Schatzsuche ohne nasse Füße - nicht schlecht. Und dann noch ein Gewinnspiel als Anreiz: Den ersten 1000 glücklichen Findern einer Brosche, die irgendwo auf dem programmierten Meeresgrund liegen soll, winkt ein Originalteil einer versunkenen spanischen Galeone als Preis. Irgendwo müssen die Capstone-Leute wohl mal preiswert an ein derartiges Wrack geraten sein.

Beim Spiel kann man zwischen verschiedenen Missionen wie etwa dem (Neu-) Entdecken der "Titanic", der Untersuchung merkwürdiger blauer Löcher im Bermuda-Dreieck, dem Aufstöbern diverser Flugzeuge, der Suche nach einer verschollenen Galeone oder dem Bergen von radioaktiven Altlasten wählen.

Neben einer je nach Aufgabe mehr oder weniger genauen Positionsangabe steht dem ambitionierten Wreck-Diver jede Menge technischer Schnickschnack zur Verfügung. Das Echolot gibt außer der Tiefe auch die Position von Wracks und anderen Unebenheiten über Grund an. Dann gibt es noch ein sogenanntes Magnetometer sowie einen Tiefenmesser. Das Magnetometer zeichnet hübsche Zickzackmuster, je nach Grund, und der Tiefenmesser erlaubt Aufschlüsse über die Bodenbeschaffenheit.

Befindet sich das gesuchte Schiff oder Flugzeug strömungsbedingt nicht an der erhofften Position, so kommt man am schnellsten mit dem Echolot zum Erfolg. Bei der echten Suche würde man genau nach Längen- und Breitengrad ausgerichtete Schlangenlinien über dem fraglichen Gebiet fahren und dabei das Echolot beobachten. Einige Spezialisten kreisen auch in immer weiteren Bögen um die vermutete Position (schöne Grüße an das "Tukka"-Team!), bis das Echolot eine Unebenheit anzeigt.

▲ *Ein grafischer Lichtblick, wenn auch von fließender Animation weit entfernt, sind die Haie*

Der "Discoveries of the Deep"-Spieler muß nach jedem Blick auf Sonar oder Tiefenmesser wieder auf die Brücke umschalten, eine Strecke fahren und dann in den Meßraum aufs Sonarbild zurückwechseln. Eine durchgehende Betrachtung der Fahrt über Grund ist unmöglich. Der Sinn einiger Geräte wie des Magnetometers erscheint sehr fraglich.

Einsteiger-Wracks à la "Titanic" finden sich fast von allein. Selbst wenn man das zum Tauchen verwendete U-Bootchen bloß in der Nähe der exakten Position lustlos über Bord wirft, findet man immerhin noch einige Trümmerteile der "Titanic" und kann dieser Schrottspur zum Hauptwrack folgen. (Wer die wirklichen Verhältnisse kennt, weiß spätestens jetzt, daß die "Discoveries"-Entwickler ihre weitgehend zerbröselte "Titanic" frei zusammenphantasiert haben – aber sie ist nicht das einzige unrealistische Element im Spiel.) Ist man endlich beim ersehnten Wrack, lassen sich einzig über den eingebauten Roboterarm des U-Boots Gegenstände aufnehmen. Also: Arm aktivieren, und schon kommt ein Fadenkreuz ins Sichtfenster. Aha, da hat man es sich wieder leicht gemacht. Nach dem Einfahren des Arms erlischt aus Sparsamkeitsgründen automatisch die Außenbeleuchtung des U-Boots. Beim Versuch, sachte über Schiffsreste zu schweben, werden nur ruckelige Pixelhaufen ohne den Hauch einer fließenden Bewegung sichtbar.

Also, was mich angeht: Ich zieh' so bald wie möglich wieder den Neopren-Anzug an und schnall' die Preßluftflaschen um. Bei echten Tauchgängen wird man zwar naß, aber das ist es wert – außerdem ist dort die Grafik noch um einiges besser. ■

Ulrich Schmitz

DISCOVERIES OF THE DEEP

PC, (386, 2 MB RAM, 12 MB auf Platte, unterst. SoundBlaster), **ca. 100 DM**, geplant für: **CD-ROM**, Hersteller: **Capstone**, USA, Muster von: **Hersteller**.

ASM Urteil: 4 MANGELHAFT

Grafik:	8
Sound:	7
Ablauf:	3
Realitätsnähe:	3
Sterenung:	5

Leider zu lieblos programmiert





Der Berg ruft

SHADOW OF YSERBIUS

PC, **109,95 DM**, Hersteller: **Sierra On Line**, USA, Muster von: **Die Cassette**.

Königliche Berater wollen gut ausgewählt sein. Diese Erfahrung mußte König Leowyn Galabryan machen, seines Zeichens amtierender Herrscher von Twinion und Yserbius, als er den bekannten Zauberer Arnakkian Slowfoot in das bedeutende Amt einsetzte. Da hätte er lieber mal in die Gelben Seiten gesehen und die Sache einem Fachmann überlassen.

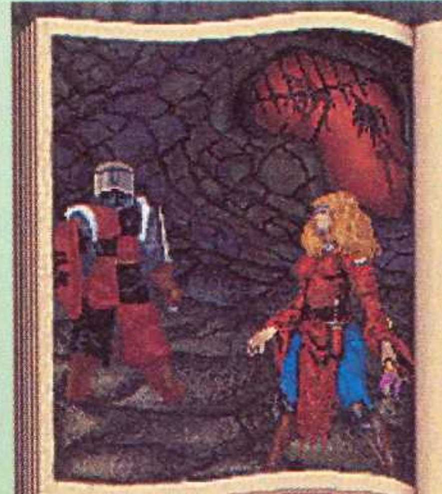
Schon ist das Unglück passiert: Wenn der ambitionierte Held in Sierras neuem Rollenspielepos die Szene betritt, zeugt vom einstmals mächtigen Königreich Yserbius nur noch der rauchende Kegel eines aktiven Vulkans. Ganz offensichtlich ist dem bösen Magier ein Fehler unterlaufen, als er im Kellerlabor des Schloßes fröhlich Elementargeister mit "Dingen" kreuzte.

Auf jedem Fall gelang es dem Zauberer, eine ganze Menge Lava heraufzubeschwören und das königliche Schloß unter den heißen Gesteinsmassen zu begraben. Cleowyn, der letzte derer von Galabryan, machte sich jedoch mit einer Schar Hilfszwerge daran, den Vulkan auf der Suche nach dem Familienerbe systematisch auszuhöhlen und mit zahlreichen Dungeons und versteckten Gängen zu versehen.

Eines Tages muß der hoffnungsvolle Erbe tatsächlich mal etwas Wichtiges ausgegraben haben, denn plötzlich war er samt Dienerschaft, Hofstaat und Buddelzwergen verschwunden. Seither dient der halbausgehöhlte Vulkan als die Touristenattraktion des Landes. Immer wieder tauchen Helden und Abenteurer aus aller Herren Länder auf, um in den Gewölben ihr Glück zu suchen und dort zumeist auf Nimmerwiedersehen zu verschwinden.

Gewölbe? Monster? Goldschatz? Hört sich ganz nach einem Heldenjob an. Also wird das Breitschwert geschultert, der Lederwams angezogen, schnell werden noch ein paar Zaubersprüche auswendig gelernt, und schon kann es aufgehen, um in den Dungeons von Yserbius nach dem rechten zu sehen.

Was den Spieler erwartet, hängt jedoch in bezug auf Gameplay und Grafik ein wenig hinter aktuellen Rollenspiel-Standards her. Das "Land" von Yserbius besteht im großen und ganzen aus einer Kneipe, einer Gildehalle und dem Eingang zu den Dungeons. In der Gildehalle kann sich der Held Experience Points gutschreiben lassen und Waffen und andere Heldenutensilien erwerben.



▲ *Rollenspiel, wie's im Buche steht*



▲ *Es könnte ein wenig aufgemöbelt werden*

▲ *Ob Fifi wohl Männchen macht?*

Die Kneipe hat nur im Multi-Player-Modus eine Funktion. Yserbius ist nämlich als Netzwerkspiel konzipiert, und das ist auch das Besondere. Spieler, die in den Staaten wohnen oder mit dem Postminister verwandt sind, können sich per Telefon in das Sierra-Network einloggen und sich mit anderen Helden in den Vulkangewölben treffen. Das macht sicherlich viel Spaß, dürfte jedoch für Normalsterbliche auf der falschen Seite des Atlantiks kurzfristig ein wenig teuer werden. Dem kontinentalen Abenteurer bleibt also nur die Stand-Alone-Version des Games, und die macht, wie bereits gesagt, nicht allzuviel her. Dafür sind gleich zwei Games im Grundgerüst enthalten. In Shadow of Yserbius prügelt sich der Held durch die weitverzweigten Gänge des Vulkans, um den Test der Prinzessin Aeowyn zu bestehen. Bei Fates of Twinion ist im Grunde genommen genau das gleiche zu erledigen, nur gibt es da andere Personen, denen man begegnet, und ein paar geänderte Rätsel.

Die Grafik der Games ist einigermaßen ansprechend, hat jedoch einen etwas altertümlichen Charakter. Wo andere Rollenspiele mit fließender 3D-Grafik und Texture-Mapping glänzen, hat man sich bei Yserbius lieber an die althergebrachte "Bild-vom-Monster-wird-plötzlich-eingeblendet"-Methode gehalten.

Das Menüsystem ist sehr einfach zu bedienen, und auch ein automatischer Kartenzeichner ist integriert. Hartgesottene Rollenspielfans, die sich grundsätzlich durch jedes Labyrinth kämpfen müssen, haben an dem Teil sicherlich auch ihren Spaß, zumal das Ganze ziemlich knackig und bestimmt nicht an einem Wochenende durchgespielt ist. Wer allerdings auf revolutionäre Grafik und ein ausgefeiltes Gameplay fixiert ist, wird eher enttäuscht sein.

Urteil: 10 — ANNEHMBAR

Grafik:	9
Sound:	8
Ablauf:	8
Spielstärke:	10
Steuerung:	10

Grafik und Gameplay könnten ruhig ein wenig fortschrittlicher sein

Glasklar

UNINVITED, DÉJÀ VU I&II, SHADOWGATE

PC (286/12, Windows 3.1, 4 MB RAM, 8 MB auf Festplatte, SVGA, Maus, unterst. alle Windows-kompatiblen Soundkarten), je **ca. 80 DM**, Hersteller: **Mindscape**, England, Muster von: **Die Cassette**.

Freunde von Oldies werden sich freuen: MINDSCAPE hat ganz tief in der Software-Kiste gekramt und gleich drei Hits aus Computer-Urzeiten zwecks kosmetischer Operation ans Tageslicht befördert.

Zum ersten Mal sorgten sie 1987 und 1988 für lange Nächte am Computer: die Adventures **Shadowgate, Uninvited** und **Déjà Vu.** Jetzt sind die Renner von damals wieder da und wollen im modernisierten Gewand neue Adventure-Freunde finden.

Größte Neuerung ist, daß die Programme jetzt unter Windows laufen. Geblieben dagegen sind die (immer noch) spannenden Stories. Zwar präsentieren sich die drei Games von der Thematik her sehr unterschiedlich, technisch und preislich unterscheiden sie sich jedoch überhaupt nicht – deshalb auch nur eine Wertung.

Uninvited ist eine verwickelte Story, die Euch nach einem seltsamen Autounfall in ein noch seltsameres Haus führt. Auf der Suche nach Eurem verschwundenen kleinen Bruder, der vor dem Unfall noch putzmunter neben Euch saß, durchwandert Ihr die unheimlichen Korridore des riesigen, offensichtlich verlassenen Gebäudes.

So ganz unbewohnt scheint das Gemäuer dann aber doch nicht zu sein, denn bei näherer Untersuchung entpuppt es sich als Wohnstatt diverser Geister. Als Grusel-Adventure war das mit einem Hitstern in der ASM 8/87 belohnte 'Uninvited' einer der ersten Vertreter des Genres – Geister waren im Computerspiel bis dahin eher selten vertreten. Die originelle Story hat sich eher dem sanften Schauder als grausligen Splatterorgien verschrieben.

Ein Hitstern zierte in der ASM 4/88 auch **Shadowgate**, ein Adventure, das Euch in ein Labyrinthszenario entführt, wie man es eigentlich eher von Rollenspielen gewohnt ist. Mit Schwert und Zaubersprüchen streift Ihr durch eine mit (meistens unangenehmen) Überraschungen nur so gespickte Unterwelt, wo ein fieser Warlock-Lord nur darauf wartet, endlich seine Kreaturen auf die Welt loszulassen. Unterirdische Seen voller Haie, Drachen, Schleimmonster oder Schluchten, aus denen das Stöhnen der Untoten schallt, sorgen selbst nach fünf Jahren noch für angenehmes Gruseln und spannendes Gameplay.

▲ *Shadowgate: Tolle Räume, aber schwer zu heizen*



◀ *Déjà Vu: Das Örtchen, wo jeder zu Fuß hin muß*

▶ *Uninvited: Diese Lady hat das Gesicht verloren*

Einziger echter Minuspunkt (wie bei allen anderen hier vorgestellten Programmen auch): der Sound. Zwar sind ab und zu Soundeffekte zu hören, sie sind jedoch sehr spärlich und unterstreichen eigentlich nur das komplette Fehlen jeglicher Musik.

Wer von Euch kennt nicht das Gefühl, schon mal irgendwo gewesen zu sein, obwohl das eigentlich gar nicht möglich ist? Solche Erlebnisse nennt man **Déjà Vu**, und das ist auch der Titel des dritten Programms in dieser Oldie-Parade. Die Packung enthält gleich zwei Programme. **Déjà Vu** I bekam in der ASM 4/87 den Ehrentitel "Top-Hit" verpaßt, der zweite Teil erschien zwei Jahre später mit dem Untertitel **"Lost in Las Vegas"** (Review in der ASM 9/89). Wenn Ihr Euch Déjà Vu reinziehen wollt, habt Ihr mit der Installation zwar keine Probleme (die ist genauso komfortabel wie bei den anderen Programmen), im Spiel selbst aber sogar gewaltige. Schließlich wacht man nicht jeden Tag neben einer ziemlich toten Leiche auf, weiß absolut nicht, wie man da hingekommen ist, und wird von der lokalen Polizei wie selbstverständlich des Mordes bezichtigt.

Nur sieben Tage habt Ihr Zeit, den Irrtum aufzuklären. Aber war es wirklich einer? Schließlich könnt Ihr Euch an nichts erinnern und habt nur immer wieder das komische Gefühl, hier doch schon mal gewesen zu sein...

Es ist eigentlich seltsam, daß es so lange gedauert hat, diese Spiele auf Windows neu herauszugeben, da sie sich von ihrer Anlage her perfekt dafür eignen. In vielen Aspekten ist die Umsetzung auch sehr gut gelungen. Der einfachen und komfortablen Installationsroutine zum Beispiel muß ein uneingeschränktes Lob ausgesprochen werden. Auch mit der Grafik hat sich Mindscape viel Mühe gegeben, denn die wurde komplett neu gemacht und glänzt jetzt mit 256 Farben unter VGA. Der Sound wurde, wie bereits gesagt, stiefmütterlich behandelt. Trotz einiger Schwachpunkte machen die Programme aber immer noch Spaß, und das zählt. ■

ah








▲ *Geschindigkeit ist keine Hexerei*



▲ *Noch einen Schritt zurück, das gibt ein tolles Foto!*

Schwerter der Vergeltung

Im Zeichen der Gleichberechtigung darf einmal eine Dame den Bösewicht mimen. Die Black Lady hat sich vorgenommen, alles und jeden zu versklaven.

BLADES OF VENGEANCE

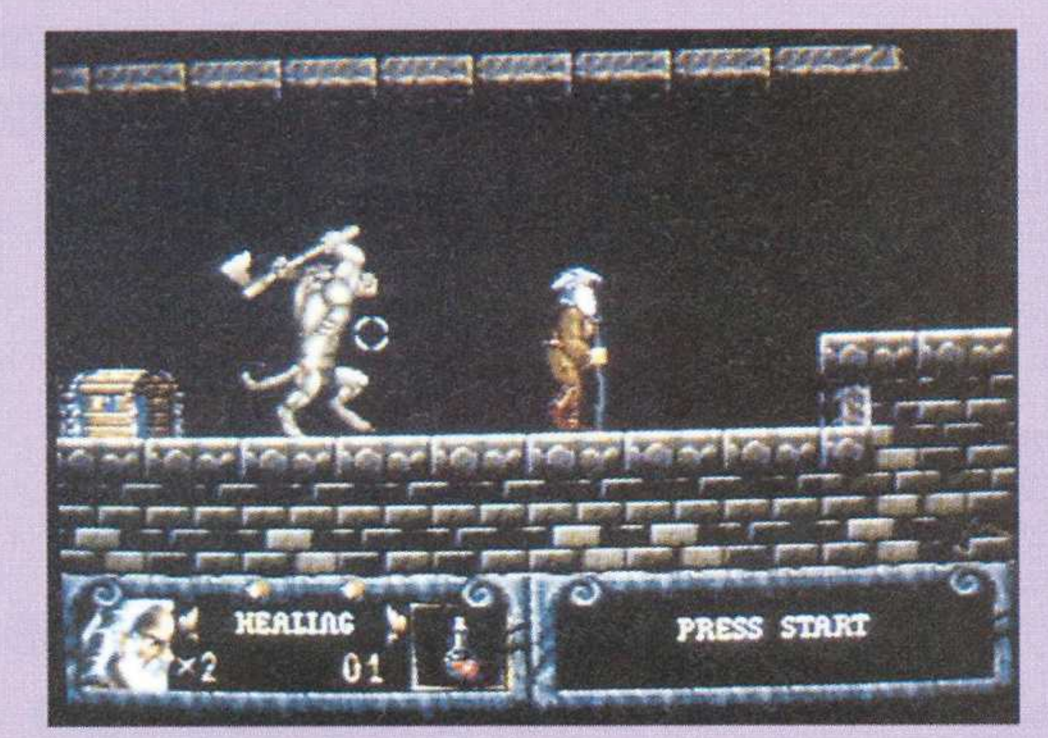
Mega Drive, ca. 120 DM, Hersteller: **Electronic Arts**, England, Muster von: **Electronic Arts Deutschland**.

Blades of Vengeance: Der Name ist Programm! Eine bitterböse Usurpatorin knechtet das Volk. Daß sich ihr bei solch ruchlosem Tun jemand in den Weg stellt, versteht sich fast von alleine. Ein Zauberer, eine wunderhübsche Amazone und ein schlagkräftiger Barbar hacken, schlitzen und zaubern sich unverzagt ihren Weg frei, bis sie letztendlich der fiesen Schönheit selbst gegenüber stehen.

Ihr könnt dieses Action-Spiel allein oder mit einem weiteren Spieler gemeinsam angehen, der Euch Rückendeckung gibt. Dabei spielt jeder eine andere Figur, da alle Charaktere nur einmal zur Verfügung stehen.

Individuelle Fähigkeiten

Jeder der drei Helden hat seine eigenen Stärken und Schwächen. So kann die Amazone höher springen als der Barbar, dieser wiederum kann von Anfang an kerniger zuschlagen, während der Magier der einzige Charakter ist, der mittels Zauberspruch auch über größere Distanz hinweg angreifen kann.



▲ *Von hinten gilt nicht!*

Das action-orientierte Abenteuer führt durch eine Vulkangegend voller Lavaseen, durch ein geisterhaftes Höhlenschlachtfeld hinein in einen gigantischen Turm, der wiederum in schummrige Katakomben mündet. Jeder dieser Schauplätze ist in mehrere Abschnitte unterteilt, die mit Irrwegen, versteckten Räumen, Geheimgängen und Schätzen vollgestopft sind. Am Ende jedes Schauplatzes wartet der obligatorische Levelwächter auf Euch, der mit Euren Helden wenig zimperlich umspringt.

Kommt Euch das Ganze bekannt vor? Klar, Progs wie Blades of Vengeance habt Ihr schon Dutzende von Malen gesehen, und dementsprechend hier auch unser Multitip: Absolute Fans der Sorte Spiel-und-Sammler, die dringend alles haben müssen, sollten zuschlagen, ohne einen zweiten Blick zu verschwenden. Wer noch kein Game dieser Art sein eigen nennt, aber eines haben möchte, ist damit auch nicht schlecht beraten. Alle anderen sollten erst einmal ein Probespiel riskieren, denn Originalität hat das Game wahrlich nicht mit Löffeln gefressen. ■

ah

Urteil: 8 — ANNEHMBAR

Grafik:	8
Sound:	7
Ablauf:	7
Steuerung:	8
Atmosphäre:	8

Fans finden ausreichend Spaß



▲ *Die Gesamtansicht hilft beim Planen*



▲ *Sanierungsarbeiten bei Leipzig*



▲ *Stadtplanung: Sim City läßt grüßen*

Zeigt's dem Kanzler!

AUFSCHWUNG OST

PC (386SX/16, VGA), **100 DM**, geplant für: **Amiga**, Hersteller: **Sunflowers**, 63179 Obertshausen, Muster von: **Bomico**.

Unser aller Helmut hat sich mit seinen Aufbau-Ost-Sprüchen ganz schön in die Nesseln gesetzt. Alles geht viel zu langsam und ist viel zu teuer. Nun könnt Ihr selbst Euer Können unter Beweis stellen und die größte Baustelle der Welt sanieren – eben die fünf neuen Länder.

Die Sache mit dem Aufschwung Ost kommt ja nun eher schleppend in die Gänge. Hier gibt es Schwierigkeiten, dort Parteienstreit. Wichtige Maßnahmen werden in den Regierungsgremien solange zerredet, bis sich Probleme zu Katastrophen aufgebläht haben. Das muß nicht sein. Mit **Aufschwung Ost** aus dem Hause Sunflowers/Bomico könnt Ihr jetzt selbst das Ruder in die Hand nehmen und unserer Regierung einmal zeigen, wie der Aufbau zügig vorangeht. Sieben Krisen-Szenarien stehen zur Auswahl.

Auf den ersten und zweiten Blick scheint es so, als hätte man einen Clone von Sim City auf dem Monitor. Spätestens beim dritten Blick eröffnet "Aufschwung Ost" jedoch völlig neue Perspektiven. Wichtige Großstädte und natürlich die umliegende Industrie stehen auf dem Sanierungsprogramm. Verschiedene Karten geben Übersicht über die Regionen. Städte- und Anlagen-Infoscreens sorgen für den Überblick. Hat eine Stadt zu wenig Wohnraum, müssen die Ressourcen eben auf diesem Sektor konzentriert werden. Dazu gehört auch die Regelung der Steuerbelastung für Bürger und Gewerbe. Klar, Leute: Die Realität sieht natürlich schon ein bißchen anders aus, aber letztendlich trefft Ihr ja nur grundsätzliche Entscheidungen – wie die Regierung eben.

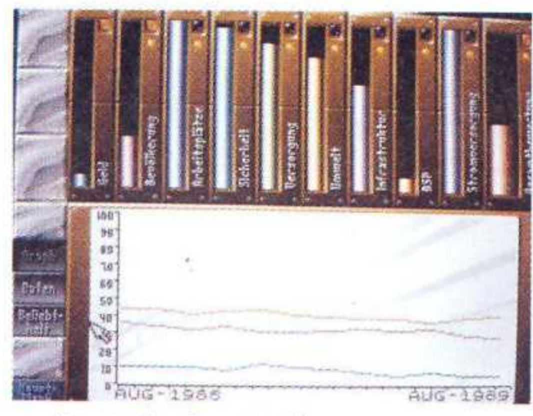
Ein Mausklick auf ein verseuchtes Gebiet ordnet die sofortige Sanierung an. So geht's halt im Leben. Die wichtigsten Probleme wurden sozusagen aus der Wirklichkeit übernommen: chronischer Geldmangel, zu hohe Arbeitslosigkeit und Umweltverschmutzung.

▲ *Die Versorgungslage der Städte*

Die Bedienung ist nach einem Querlesen des ordentlichen Handbuchs eigentlich kein Problem. Alles geht per Maus (Tastaturkommandos sind aber auch möglich). Am Schluß jedes Spielmonats gibt's eine Auswertung der Aktivitäten, in der Minus- und Pluspunkte gegeneinander aufgerechnet werden.

Freunde von Wirtschaftssimulationen werden sicher ihren Spaß haben, zumal auch grafisch etwas geboten wird. Mir persönlich erschien jedoch das Ansehen, das meine Entscheidungen beim Volk hervorriefen, eher zufällig bestimmt zu sein. Man muß schon extrem viel Mist machen, um die betroffenen Bürger zu verärgern. Nach zwei Stunden konsequenter Antipolitik war die Resonanz auf meine Maßnahmen zwar nicht berauschend, aber immerhin noch so hoch, daß ich im Amt bleiben durfte.

"Aufschwung Ost" ist eine gutgemachte und informative Simulation zum aktuellen Thema. Einige Politiker könnten hier bestimmt noch ein paar Tricks und Kniffe lernen. Die beiliegende Poster-Landkarte ist eine nette Ergänzung und verstärkt noch das Reality-Feeling



▲ *Statistik ohne Ende*



»ASM-ABONNEMENTS«

(ASM 1/94)

Hiermit bestelle ich ...

Nur f. EG-Ausland:
USt.-Id.-Nr.:...

☐ **ASM** für mindestens 12 Ausgaben (1 Jahrgang)
☐ **ASM** für mindestens 6 Ausgaben (Halbjahresabo)
☐ **ASM-Special** für mindestens 4 Ausgaben (1 Jahrgang)
☐ **Geschenk**-Abonnement (Spiel + 12 Ausgaben ASM) ☐ PC, ☐ Amiga)

Inlandpreise: 12 Ausgaben ASM 79,20 DM, 6 Ausgaben ASM 39,60 DM, 4 Ausgaben ASM-Special 35,– DM
Auslandpreise: 12 Ausgaben ASM 95,50 DM, 6 Ausgaben ASM 47,75 DM, 4 Ausgaben ASM-Special 42,– DM

☐ als **Freundschaftswerbung** (Prämie f. Werber: Turrican-Shirt, Laufzeit: 1 Jahr Man darf sich nicht selbst werben. Der Empfänger darf f. mind. 1 Jahr kein ASM-Abo bezogen haben!)

Lieferanschrift (Hier soll das Abo hin!)
☐ Geschäft ☐ Privat

Vorname, Name

Firma (nur wenn Geschäftsadresse)

Straße, Nr. /Postfach

W- O- PLZ/Ort *(Bitte genaue Anschrift angeben!)*

Diese Abonnements verlängern sich automatisch um die gewählte Ausgabenzahl, wenn sie nicht sechs Wochen vor Ablauf schriftlich gekündigt werden. Lieferung erfolgt ab der nächsterreichbaren Ausgabe.

Datum, Unterschrift des Zahlenden (bei Minderjährigen des gessetzlichen Vertreters)

Bitte unbedingt zwei Unterschriften leisten!

Gewünschte Zahlungsweise:
☐ **Bequem und bargeldlos durch Bankabbuchung**

Bankleitzahl

Konto-Nr.

Geldinstitut

☐ **Gegen Rechnung** – zahlbar innerhalb zwei Wochen nach Erhalt (Bitte keine Vorauszahlung leisten – Rechnung abwarten.)

Widerrufsrecht: Ich weiß, daß ich diese Vereinbarung innerhalb von 10 Tagen nach Absendung dieser Bestellkarte (Datum d. Poststempels) beim Tronic-Verlag GmbH & Co. KG, Postfach 1870, D-37258 Eschwege, schriftlich widerrufen kann, wobei bereits die rechtzeitige Absendung meines Widerrufs zur Fristwahrung ausreicht. Ich bestätige dies durch meine zweite Unterschrift.

Datum, zweite Unterschrift des Zahlenden (bei Minderjährigen des ges. Vertreters)

! = Top-Angebot — ASM-BAZAR — 1/94

☐ **U.S.S. Enterprise** .... (Riesen-Modellbausatz ☐ 1701-A, ☐ 1701-D).... à 49,95 DM
☐ **X-Wing** .... (Riesen-Modellbausatz).... à 37,95 DM
☐ **X-Wing** .... (Snap-Modellbausatz) .... à 27,95 DM
☐ **AT-AT** .... (Klebemodell).... à 37,95 DM
☐ **Tie-Fighter** .... (Snap-Modellbausatz) .... à 27,95 DM
☐ **Millennium Falcon** .... (Klebemodell).... à 59,95 DM
☐ **Star Destroyer** . (Klebemodell)........ à 49,95 DM
☐ **Tyrrannosaurus** .... à 59,95 DM
☐ **Pteranodonsaurus** .... à 18,95 DM
☐ **Curse of Enchantia** .... (☐ Amiga) à 49,95 DM
☐ **Zool-Package** .... à 59,95 DM
☐ **Darkseed** ....(☐ PC 3,5", ☐ Amiga) à 49,95 DM
☐ **Day of the Tentacle** .... à 99,95 DM
☐ **The Lost Vikings (deutsch)** ....(☐ PC 3,5", ☐ Amiga).... à 89,— DM !

CDs

☐ **Whales Voyage "Maxi-CD** .... à 14,95 DM
☐ **Chris Hülsbecks »Shades«-CD** .... à 28,95 DM
☐ **Chris Hülsbecks »Apidya-Soundtrack«-CD** .... à 24,95 DM
☐ **Chris Hülsbecks »To be on top...«-CD** .... à 29,95 DM
☐ **Star Trek "The Next Generation"-Soundtrack (3 CD's)** .... à 34,95 DM !
☐ **Star Trek "Original-Soundtrack" (3 CD's)** .... à 34,95 DM !
☐ **"Deep Space Nine CD"** .... à 31,95 DM !
☐ **Science-Fiction-Soundtracks (4-CD-Box)** .... à 59,95 DM !
☐ **Reggae Nights Vol. 2** .... à 29,95 DM !
☐ **Bob Dylan, "Greatest Hits"** .... à 21,95 DM !

Elektronik

☐ **Leviator** .... à 99,— DM !
☐ **Blutende Hand** .... à 29,95 DM !
☐ **Roboter** .... à 89,95 DM !
☐ **Computer-Telefon** .... à 19,95 DM !
☐ **Projektor-Taschenlampe** .... à 15,95 DM !
☐ **Cristal-Light** .... à 49,95 DM !

HEFTE

☐ **Das ASM-MEGA-PACK '92** (kompl. Jahrgang 1992 incl. 1 Sammelordner) à 69,— DM
☐ **Das ASM-MEGA-PACK '91** (1-7, 11, 12, incl. 1 Sammelordner)........ à 55,— DM
☐ **Das ASM-MEGA-PACK '90** (kompl. Jahrgang 1990 incl. 1 Sammelordner) à 60,— DM
☐ **Das ASM-MEGA-PACK '89** (kompl. Jahrgang 1989 incl. 1 Sammelordner) à 60,— DM
☐ **4er-Pack** (ASM Special Nr. 6, 7, 8, 9) .... à 20,— DM

☐ **folgende ASM/s:** ____/____ ____/____ ____/____ ____/____ **zum Neupreis**

ASM Special Nr. 6 7 8 9 .... **à 7,50 DM** — 12 14 15 16 17 19 20 21 **à 9,80 DM**

☐ **ASM Extra 1** – 30 Sierra-Lösungen ... **à 14,80 DM**
☐ **ASM Extra 2** – 8 ausführliche SSI-Lösungen .... **à 14,80 DM**

SPIELE & CD-ROM

☐ **Grand Prix Unl.** .... à 34,95 DM
☐ **Eric the Unready** .... à 34,95 DM
☐ **CD-ROM Hits for Six** ☐ **Vol.2 oder** ☐ **Vol.3** .... à 69,95 DM !
☐ **Snoopy's Game Club** .... à 25,95 DM
☐ **Legend of Kyrandia** .... à 44,95 DM
☐ **Robocop 3** .... à 34,95 DM
☐ **Hook** .... à 34,95 DM
☐ **Ultima Trilogie II** .... à 44,95 DM
☐ **Powermonger** .... à 39,95 DM
☐ **Waxworks** ....(☐ Amiga) ... à 34,95 DM
☐ **Waxworks** ....(☐ PC) .... à 34,95 DM

T-SHIRTS & ORDNER & Bücher

☐ **Turrican-Shirt** (XL) .... à 24,95 DM
☐ **Bitmap Brothers-Shirt** (XL) .... à 28,95 DM
☐ **Electronic Arts-Shirt** (XL) .... à 23,95 DM
☐ **Don't Panic-Shirt** (XL) .... à 23,95 DM
☐ **"Die Siedler"-Shirt** (XL) .... à 26,95 DM
☐ **Jurassic-Shirt** (XL) (Jurrassic-Logo) .... à 29,95 DM
☐ **Jurassic-Shirt** (XL) (6 Dinos) .... à 29,95 DM
☐ **Jurassic Sweat-Shirt** (XL) .... à 49,95 DM
☐ **ASM Sammelordner** (weiß, 2 Stck.) .... 16,80 DM
☐ **Das neue Computer-Haßbuch** .... 7,50 DM
☐ **Space Rat-Intergalaktisch** .... 7,80 DM
☐ **Space Rat II-Abgefetzt** .... 7,80 DM
☐ **Top Secret Hint Book** .... 7,80 DM
☐ **4er Buch Pack** ....(Hassbuch, Space Rat I+II, Top Secret) 25,— DM
☐ **'66 Game Boy-Spiele** ....(200 Seiten Tips,Facts u. Details) 29,80 DM

Sonstiges

☐ ________ DM
☐ ________ DM
☐ ________ DM

\+ **Porto/Verpackung** (Inland 6,00 DM, Ausland 16,00 DM)
bzw. NN-Gebühr (9,00 DM!)

Gesamtbetrag ________ DM

Bitte beachten Sie, daß bei Nachnahmelieferungen eine **zusätzliche** Nachnahmegebühr anfällt (bei Vorkasse **nicht!**). Nachnahmesendungen ins Ausland sind nicht möglich. Die Lieferung erfolgt schnellstmöglich nachVorratslage! Für Mehrfachbestellungen bitte Stückzahlen eintragen! Mit Erscheinen dieser Ausgabe verlieren alle anderen Preislisten ihre Gültigkeit. Software ist vom Umtausch ausgeschlossen. Bei Zahlung in Postwertzeichen kann die Bestellung nicht ausgeführt werden.

Wir bitten unsere ausländischen Kunden um Angabe Ihrer USt-Identifikations-Nr. (EG-Länder)

! = Top-Angebot — ASM-BAZAR — 1/94

NEWS

☐ **Creepers** .... 39,95 DM !
☐ **Ringworld** .... 69,95 DM !
☐ **Populous II** .... 35,95 DM !
☐ **Search for the King** .... 34,95 DM !
☐ **Les Manley: Lost in L.A.** .... 34,95 DM !
☐ **Links Golf VGA** .... 34,95 DM !
☐ **Plan 9 from Outerspace** .... 39,95 DM !
☐ **Star Control 2** .... 37,95 DM !
☐ **Kick Off 2** .... 29,95 DM !

Brandneu!!
Bernie Bronto Collection

Kalender für 1994 gratis dazu: Bernie-Bronto-Lesemarken und eine Diskette mit Bernie-Motiven für
☐ **PC oder**
☐ **Amiga**

nur 29,80 DM

\+ **Porto/Verpackung** (Inland 6,00 DM, Ausland 16,00 DM)
bzw. NN-Gebühr (9,00 DM!)

Gesamtbetrag ________ DM

Bitte beachten Sie, daß bei Nachnahmelieferungen eine **zusätzliche** Nachnahmegebühr anfällt (bei Vorkasse **nicht!**). Nachnahmesendungen ins Ausland sind nicht möglich. Die Lieferung erfolgt schnellstmöglich nachVorratslage! Für Mehrfachbestellungen bitte Stückzahlen eintragen! Mit Erscheinen dieser Ausgabe verlieren alle anderen Preislisten ihre Gültigkeit. Software ist vom Umtausch ausgeschlossen. Bei Zahlung in Postwertzeichen kann die Bestellung nicht ausgeführt werden.

Wir bitten unsere ausländischen Kunden um Angabe Ihrer USt-Identifikations-Nr. (EG-Länder)

»KLEINANZEIGENAUFTRAG«

Private Anzeigen: Bis 5 Zeilen 5,– DM, jede weitere Zeile 2,– DM
Geschäftliche Empfehlungen: 10,– DM je angefangene Zeile, zzgl. Mehrwertsteuer
Kreuzen Sie bitte an, in welche Rubrik (s. Karte) Ihre Anzeige gehört, schreiben Sie Ihren Text in die Karte (jedes Kästchen = ein Zeichen, also Buchstabe, Satzzeichen oder Wortzwischenraum). Der Abdruck erfolgt **nur** gegen Vorkasse (Verrechnungsscheck). Bitte veröffentlichen Sie meine Anzeige ☐ **mal** in der nächsterreichbaren »ASM« für
☐ private Zwecke ☐ gewerbliche Zwecke (gewerbliche Anzeigen werden mit **G** gekennzeichnet)

Das ist der Text: *(Bitte deutlich in Druckbuchstaben schreiben!)*

☐ Die Anzeige soll als Chiffre-Anzeige erscheinen (nur möglich bei Privat-Anzeigen) Chiffre-Gebühr 10,– DM zzgl. zum Anzeigenpreis

In dieser Rubrik:
☐ **Biete an** ☐ **Suche** ☐ **Tausch** ☐ **Stellenmarkt/freie Mitarbeit** ☐ Amiga ☐ C64 ☐ ST
☐ Hardware ☐ Hardware ☐ **Verschiedenes** ☐ **Kontakte** ☐ **Clubs** ☐ PC ☐ Konsole ☐ andere
☐ Software ☐ Software

Datum — Unterschrift (bei Minderjährigen des gesetzlichen Vertreters)



»ABONNEMENT«

Das ist meine aktuelle Adresse. Änderungen teile ich umgehend mit.

Name/Vorname/Firma

Straße/Postfach

PLZ/Ort

☐ Freundschaftswerbung (Nur gültig für ASM, **nicht** ASM-SPECIAL!)

Datum Unterschrift des Werbers (bei Minderjährigen des gesetzlichen Vertreters)

Bitte in der jeweils gültigen Postkartengebühr freimachen

Antwort

Tronic-Verlag GmbH & Co. KG
Abo-Service
Postfach 1870

D-37258 Eschwege



»BESTELLKARTE«

☐ Hiermit bestelle ich die umseitig ausgewählten Produkte.

Name/Vorname/Firma

Straße/Postfach

PLZ/Ort

☐ Den Betrag bezahle ich mit dem beigefügten Verrechnungsscheck.
☐ Ich bitte um Lieferung per Nachnahme zuzüglich der Nachnahmegebühr (nur innerhalb der BRD).

Datum Unterschrift (bei Minderjährigen des gesetzlichen Vertreters)

Bitte in der jeweils gültigen Postkartengebühr freimachen

Antwort

Tronic-Verlag GmbH & Co. KG
Versand-Service
Postfach 1870

D-37258 Eschwege



»BESTELLKARTE«

☐ Hiermit bestelle ich die umseitig ausgewählten Produkte.

Name/Vorname/Firma

Straße/Postfach

PLZ/Ort

☐ Den Betrag bezahle ich mit dem beigefügten Verrechnungsscheck.
☐ Ich bitte um Lieferung per Nachnahme zuzüglich der Nachnahmegebühr (nur innerhalb der BRD).

Datum Unterschrift (bei Minderjährigen des gesetzlichen Vertreters)

Bitte in der jeweils gültigen Postkartengebühr freimachen

Antwort

Tronic-Verlag GmbH & Co. KG
Versand-Service
Postfach 1870

D-37258 Eschwege



»KLEINANZEIGEN«

Name/Vorname/Firma

Straße/Postfach

PLZ/Ort

Diese Karte bitte in einem Umschlag als Brief schicken.

Tronic-Verlag GmbH & Co. KG
Kleinanzeigen-Service
Postfach 1870

D-37258 Eschwege





Grenzenlos



▲ *Schick, schick: Eine Raumstation, kurz vorm Andocken*



▲ *Auf geht's: Start von der guten alten Erde*

Schon vor einem Jahr war Elite II angekündigt, und die Fans waren gespannt. Mehr als Demos gab es aber nicht. Bis jetzt! Die Zeit des Wartens ist endlich vorbei.

Was haben wir uns die Finger wundgespielt! Acht Jahre ist es her, daß mit **Elite** ein Spiel auf dem noch jungen Computerspielemarkt erschien, das seiner Zeit gleich um Lichtjahre voraus war. Interstellarer Handel mußte getrieben, Aufträge der Regierung mußten erfüllt und Raumkämpfe bestanden werden – damals einmalig. Was kann da **Elite II** noch bieten? Eine spannende Frage, die uns der Elite-Programmierer **David Braben** erst jetzt beantwortet hat.

Die Zeit hat er aber gut genutzt: Die Fortsetzung verfügt über die gigantische Zahl von 100 Milliarden Sternensystemen, und das bei ganzen zwei Installationsdisketten. Und es ist nicht nur die Fülle, die es schwer machen wird, alle Systeme einmal anzufliegen, es ist vor allem der schlappe Schiffsantrieb, der zu Beginn keine großen Sprünge erlaubt.



▲ *Navigation nach Sternkarte*

Mit ganzen 100 Credits startet der frischgebackene Raumschiff-Captain auf einem von fünf wählbaren Startplaneten. Also wird erst mal ein Ziel auf der 3-D-Sternenkarte gewählt, die Ökonomie und Gesellschaftsform auf dem Zielplaneten geprüft und dann endlich an der lokalen Börse eingekauft.



▲ *Neue Angebote am Schwarzen Brett*



▲ *Das Science-Fiction-Feeling kommt rüber wie beim Vorgänger*

Vom synthetischen Tierfleisch bis hin zum Sklaven-Kontingent bietet die Börse 31 verschiedene Produkte. Aber Achtung: Wer mit illegalen Waren (oder Dienstleistungen) handelt, kann schnell einen üblen Ruf bekommen (nachzulesen im Status). Dann macht die Polizei Jagd auf den aufstrebenden Spekulanten, und man braucht unter diesen Umständen neben Steuergeschick gute Waffen, die man sich jedoch erst mal leisten können muß.

Apropos Steuerung: Die ist jetzt ein Kinderspiel. Mußte man beim Vorgänger noch mühsam per Hand an den Raumstationen andocken, während die sich drehten (!), so ist der Autopilot jetzt von Anfang an dabei. Kein Zerschellen mehr trotz gutem Spielstand, statt dessen fixe Landungen per Vorspultaste. Das ist Komfort anno '93! Nur bei Landungen auf Planeten (gab's vorher gar nicht), müssen die letzten Meter manuell bewältigt werden.

Aber bis zum nächsten Planeten ist es ein weiter Weg. Groß ist die Auswahl zu Anfang eh nicht, denn mehr als acht Lichtjahre auf einmal packt das kleine Schiff nicht. Profit muß also her, um die kleine Schüssel aufzurüsten oder später sogar eine neue zu kaufen. Wie wär's zum Beispiel mit einem kleinen Transportauftrag? Private Interessenten, dubiose Schieber und auch das Militär bieten auf jedem Planeten am schwarzen Brett Aufgaben an. Für den Anfang tut's schon eine simple Personenbeförderung nach Fomalhaut – schließlich gibt's die Hälfte der Kohle vorab. Noch lohnender sind die großen Militär-Aufträge, die man aber erst bekommt, wenn man sich seine Sporen im Kampf und durch geschicktes Handeln verdient hat.

Oder wie wär's mit dem Bergbau? Mit dieser neuen Option kann auf Asteroiden oder Planeten automatisch Erz abgebaut und später eingesackt werden. Doch Vorsicht: Die Piraten sind überall! Und sie sind tödlich. Wer ihnen im All begegnet, kämpft ums Überleben. Allerdings wird daraus nie ein Kampf à la *Wing Commander*. Bei wenigen Farben und allersimpelsten Texturen wird hier das grafische Manko des Spiels nur allzu deutlich.

Aber man kann es verschmerzen. Elite II macht seinem Namen ansonsten alle Ehre. Das Spiel bietet Spielspaß für Monate, ist durch die Mischung aus Strategie, Simulation und Action spannend und aufregend wie kein zweites. ■

msu

FRONTIER - ELITE II

PC, ca. 110 DM, geplant für: **Amiga, Atari ST**, Hersteller: **Konami/Gametek**, England, Muster von: **Hersteller**.



Urteil: 9 – GUT

Grafik:	7
Sound:	7
Ablauf:	10
Steuerung:	10
Dauerspaß:	11

Braben hat's wieder geschafft: ELITE II ist Spielspaß fürs ganze Jahrzehnt!

Kitschig-süße Grafik trifft mit abwechslungsreichem Gameplay zusammen: Wonder Boy in Monster World stellt sich vor.



▲ *Wunderknabe auf Entdeckungsreise*

Sweet Dreams





WONDER BOY IN MONSTER WORLD

Master System, **89,95 DM**, Hersteller: **Sega**, Japan, Muster von: **Sega Deutschland**.

Ein einsamer Ritter wandert durch eine bonbonfarbene Märchenlandschaft. Von fern dringen süßliche Melodien in sein Ohr. Er macht in einer Herberge halt für die Nacht. Das gibt ihm Gewißheit, daß er immer wieder hier Unterschlupf finden kann, wenn seine Lebensenergie aufgezehrt ist. Er wandert weiter, wehrt bedrohliche Monster ab und besucht die Maid Sonia. Diese erzählt ihm, daß er bereits von der Königin erwartet wird, die ihn um Hilfe bitten will.



▲ *Aufzüge und Plattformen zum Gernhaben*

Im weiteren Verlauf seines Abenteuers wird er noch weitere Adlige und einfache Bürger treffen, Gefangene befreien, geheimnisvolle Musikinstrumente zu benutzen lernen und düstere Verliese erkunden.

Sogar beim abgebrühtesten Spieletester werden beim Anblick des neuesten Spiels aus der Wonderboy-Serie nostalgische Gefühle wach. Das erste Game erschien in grauer Vorzeit als Spielautomat. Ein babyhafter Held marschierte durch eine seltsame Welt, schoß ebenso seltsame Wesen ab, benutzte Wolken als Transportmittel und hüpfte über alles, was verdächtig aussah, einfach drüber.

Doch das ist lange her. Geblieben ist das Grundprinzip, aber es wurde in eine Handlung eingebettet, die man kaum wiedererkennt. Dialoge helfen weiter, Gegenstände und Zaubersprüche müssen richtig benutzt werden, und damit man eine faire Chance hat, gibt's Paßwörter. Alles in allem ein umfangreiches Spiel mit einer genialen Mischung aus Abenteuer-Flair, Action-Sequenzen und Überraschungen. ■

al

ASM Urteil: 10 — GUT

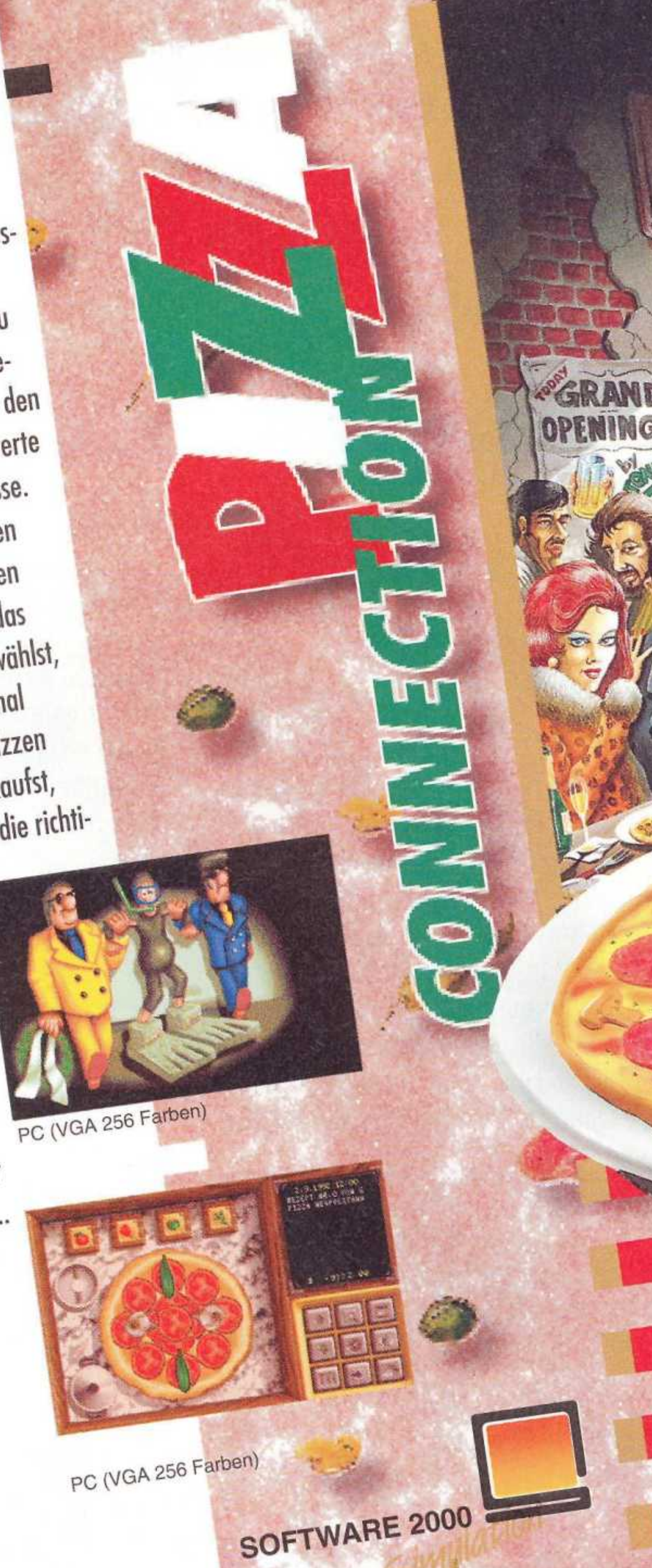
Grafik:	8
Sound:	8
Ablauf:	11
Dauerspaß:	11
Atmosphäre:	10

Gelungene Neuschöpfung eines Automaten-Klassikers

VOM PIZZABÄCKER ZUM MILLIONÄR

Für AMIGA und PC

Nun rat mal, wer zum Essen kommt: Wenn Du gut bist, wird Dein Pizzalokal ein Renner, und schon bald eröffnest Du Filialen in ganz Europa. Wenn Du mäßig bist, ähnelt Deine Pizzeria einer Möbelausstellung: Jeden Augenblick kommt keiner. Und wenn Du Pech hast, bekommst Du Besuch von den Männern mit den Sonnenbrillen: Die Ehrenwerte Gesellschaft bittet zur Kasse. Aber Du bringst den Laden zum Laufen, wenn Du den richtigen Standort und das passende Mobiliar auswählst, die Finanzierung optimal angehst, die besten Pizzen kreierst, günstig einkaufst, ansprechend wirbst, die richtigen Politiker schmierst - und auch mal Deine Konkurrenz ein wenig ärgerst. So eine Sonnenbrille kann ja schließlich jeder mal aufsetzen...



PC (VGA 256 Farben)

PC (VGA 256 Farben)

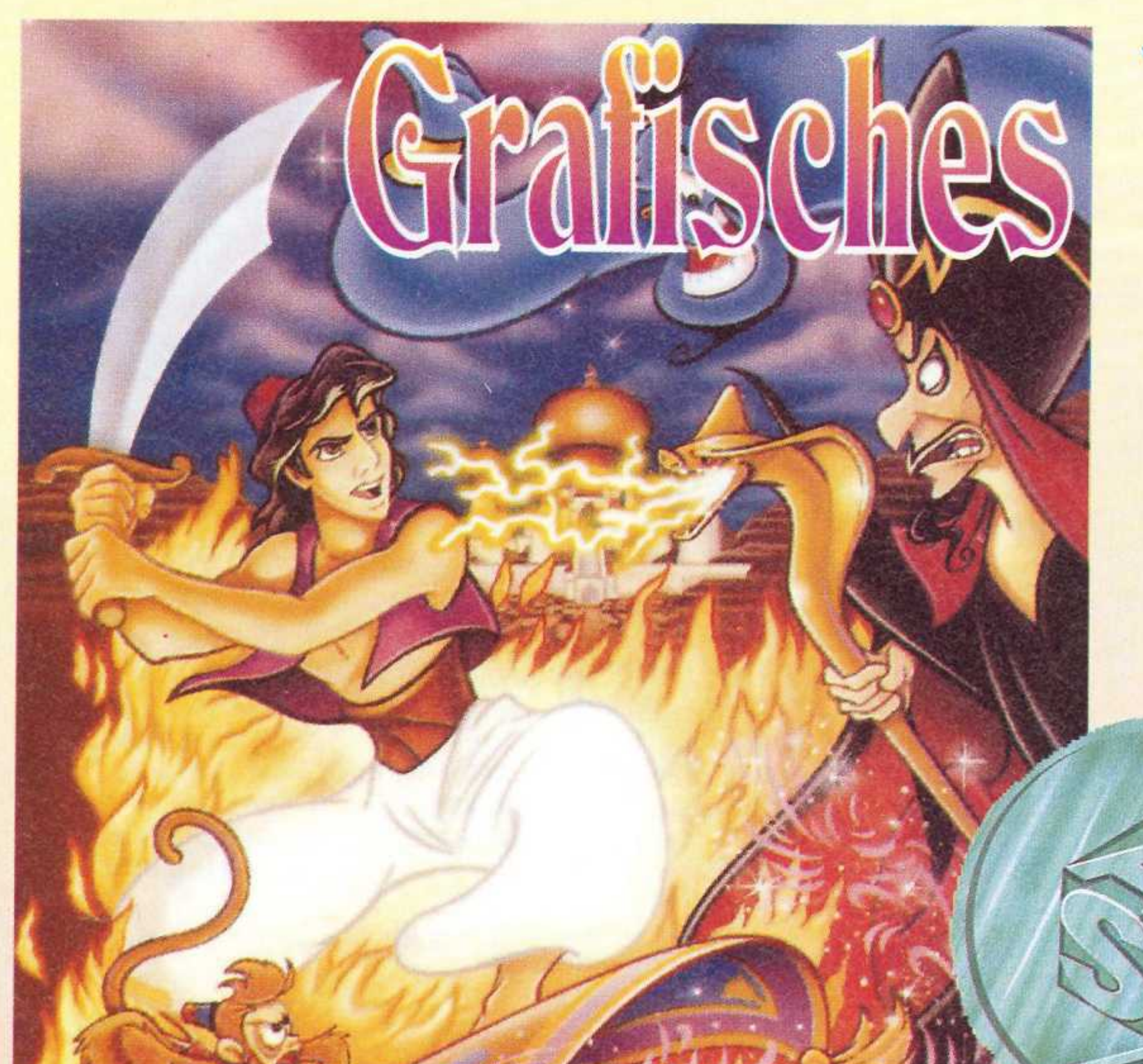
Demo-Disk für AMIGA oder PC gegen 6 DM in bar oder Briefmarken ab sofort bei: SOFTWARE 2000, Stichwort "Demo Pizza Connection", Postfach 110, 23691 Eutin.

Features

- 1 - 8 Spieler
- 100 verschiedene Charaktere
- 10 europäische Städte in 3 Zoom-Stufen
- Mindestens 30 verschiedene voll animierte Geschäftspartner pro Stadt
- Restaurant-Einrichtung aus über 180 Gegenständen wählbar
- Pizzen mit über 70 Zutaten frei editierbar
- Interaktiver Dialog mit Angestellten, Geschäftspartnern und Gästen
- Werbemöglichkeiten vom Handzettel bis zum TV-Spot
- Austausch von eigenen Charakteren und Missionen
- Freispiel-, Level- oder Missionsmodus
- Comicgrafik
- Situationsgerechte Geräusch- und Musikuntermalung

SOFTWARE 2000
Programmiert auf gute Unterhaltung.

Software 2000 • Postfach 110 • 23691 Eutin • Hotline (0 45 21) 80 04 44 • Mailbox (0 45 21) 80 04 47



Grafisches Wunderland

Sega, Disney und Virgin haben sich zusammengetan und mit Aladdin den wohl am meisten erwarteten Titel dieses Winters auf die Konsole gebracht. Das Spiel macht seinem Vorbild, dem Zeichentrickfilm, alle Ehre.

ALADDIN

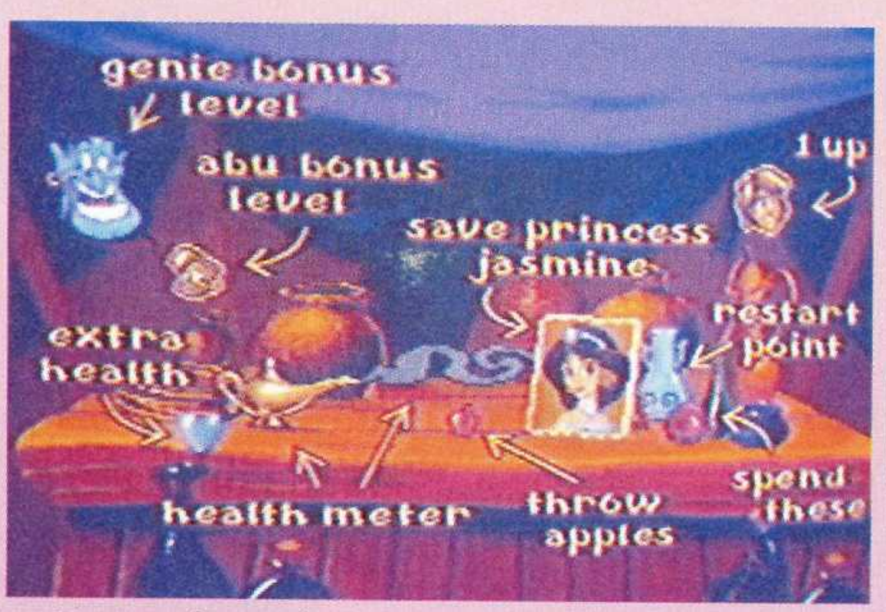
Mega Drive, **129,95 DM**, Hersteller: **Sega**, Japan, Muster von: **Die Cassette**.

Da biste platt. Auch der abgebrühteste Spieletester wird bei den Grafiken von Aladdin schwach. Vergeßt alles, was Ihr bisher für Zeichentrickgrafik hieltet. Der Held des neuen Mega-Drive-Spiels ist bis in die Fußspitzen animiert und hat genau den federnden Gang, den man von einer Zeichentrickfigur erwartet.

Und damit hört's nicht auf: Gags an allen Ecken und Enden! Unser Gassenjunge kann Säbelhiebe austeilen und Gegner mit Äpfeln bewerfen. Nur bei Messer-Jongleuren besteht die Gefahr, daß diese ihre Messer so geschickt auf den Apfel richten, daß dieser zweigeteilt zu Boden fällt. Manche Feinde erschrecken bei Aladdins Angriffen so sehr, daß ihnen die Hose auf den Boden rutscht und sie erst mal in buntgepunkteten Unterhosen und mit reichlich dämlichem Gesicht in der Landschaft herumstehen (Lektion 1: Gehe nie ohne Hosenträger aus dem Haus; tut das übrigens unser Chefred auch nicht!).

Wenn es Aladdin langweilig wird, fängt er ganz von alleine an zu jonglieren. Doch langweilig sollte es eigentlich nie werden, denn Gefahren gibt es genug, die springend, kletternd, säbelschwingend und apfelwerfend zu bestehen sind. In der ersten Runde gibt's gleich Leute, die bei Marokko-Reisenden böse Erinnerungen wach werden lassen. Sie rufen "Come on" und winken Euch zu sich. Wenn Ihr erst mal dort seid, werdet Ihr sie so schnell nicht mehr los (Lektion 2: Araber, die Englisch sprechen und übermäßig freundlich sind, meinen's nicht ehrlich).

Bei der Spielhandlung dreht sich alles um einen gemeinen Berater des Sultans in einem fernen Land und um eine schöne Prinzessin, die tief in der Tinte sitzt. Ohne die Hilfe unseres Helden wird



▲ *Garanten für Qualität: Spitzenprogrammierer David 'Cool Spot' Perry und Zeichner von Disney*

sie da nicht herauskommen. Die Story wird während des Spiels ständig fortgeschrieben und führt Euch in die Wüste, ins Verlies und in die Höhle der Wunder. Dort warten äußerst hübsche Damen, die leider ziemlich aggressiv sind (Lektion 3: Schöne Frauen können ganz schön gefährlich sein).

Danach gibt's noch die Flucht vor Lavaklumpen, bei der man starke Nerven braucht, einen Ritt auf dem fliegenden Teppich, bis man endlich im Innern der Wunderlampe angekommen ist.

In fast allen Runden geht es hauptsächlich darum, sich hangelnd, laufend und hüpfend bis zum Ende durchzuschlagen – mit Hilfe des Säbels ist das durchaus wörtlich zu nehmen. Aber es gibt auch eine Menge Abwechslung. Mal herrschen Kämpfe vor, dann wieder geht es eher um kleine – sehr kleine – Tüfteleien, und schließlich gibt es knifflige Timing-Probleme.

Richtig neu ist allerdings rein gar nichts, auch versteckte Gänge oder Ähnliches würde man sich wünschen, wenn man den ersten Level zum zehnten Mal durchspielt. Paßwörter sind nämlich Fehlanzeige. Aber die Grafik ist – wie bereits gesagt – absolut erste Sahne. Auch die Musik aus dem Film übernommen ist sehr stimmungsvoll: super!

Wenn noch ein Schuß mehr Originalität dabei wäre, könnte es locker ein Spiel des Monats sein - so ist eben "nur" die Grafik des Jahres, mit einem sehr professionell gemachten Action-Game verbunden. ■

al



Bazar

brand-heiss



Darkseed
Das Super-Adventure von Cyberdreams für PC. Hervorragende Grafik und tolle Story, jetzt zum Wahnsinnspreis von

49,95

Zool Package mit Zool und den zwei Adventures Supremacy und Realms für PC

59,95



Day of the Tentacle
Ein Wahnsinns-Adventure von Lucas Arts. Neben der hervorragenden Grafik gibt es auch noch Sprachausgabe (für PC)

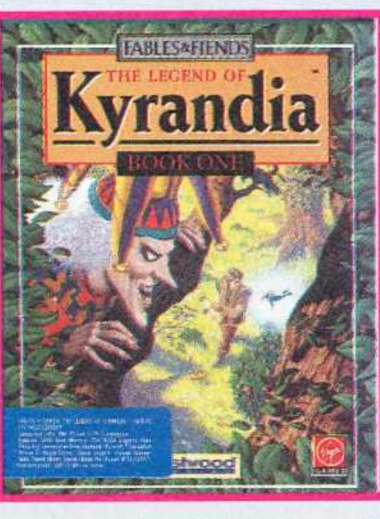
99,95



Ultima Trilogie II
Die neueren Annalen des Rollenspieler-Paradieses Britannia: monatelanger Spielespaß Ultima 4, 5, 6, für PC

44,95

NEU!!



Legend of Kyrandia
zauberhaftes Adventure m. Spitzengrafik/Sound komplett deutsch für PC 5,25"

44,95

Robocop 3
temporeiches Ballerspiel der Spitzenklasse, 3-D-Grafik, komplett deutsch für PC 3,5"

34,95



NEU!!



Hook
Grafikadventure zum Piraten-Film von Spielberg PC 3,5" komplett deutsch

34,95



Eric The Unready 39,95 DM
humorvolles Text-/Grafikabenteuer zum Totlachen (PC 3,5")

Grand Prix Unl. 34,95 DM
Gasgeben ohne Reue: Autorennen in deutscher Version (PC 3,5")

Snoopy's Game Club 25,95 DM
Comic-Spaß für die ganze Familie (PC 3,5")

Powermonger 39,95 DM
Klassische Welteneroberer-Simulation mit aufwendiger Grafik und Animation (PC 5,25")

NEU!!

Waxworks
Der Schocker von Horrorsoft PC 3,5", Amiga, komplett deutsch

34,95



Fast alle Artikel sind in **begrenzter Stückzahl** vorhanden. Der Versand erfolgt, **solange der Vorrat reicht**.
Bitte benutzen Sie die **Bestellkarte**!

TRONIC
VERLAG GMBH & CO. KG

Telefonische Bestellannahme (24h!)
(05651) 979-618

mega-günstig Bazar

4 CD-BOX
Mit folgenden Science-Fiction Super-Klassikern "The Time Machine", "Alien Nation", "Forbidden Planet" und "The Outer Limits"

59,95



Whale's Voyage
Maxi-CD Soundtrack

14,95

NEU!!

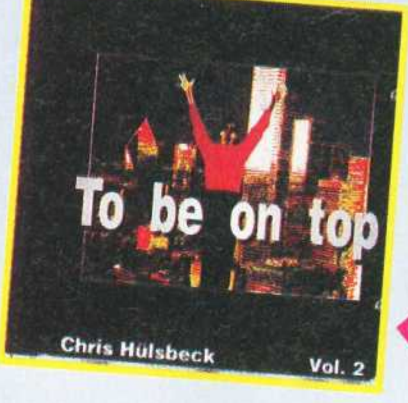
3 CD-BOX
Die Titelmusik der alten Star-Trek-Folgen für

34,95



To be on top
für

29,95



NEU!!

"Deep Space Nine CD"

31,95



3 CD-BOX
Die Titelmusik der neuen Star-Trek-Folgen für

34,95

Apidya von Chris Hülsbeck

24,95



Shades
für

28,95

Aufgepaßt!

CDs	CDs
R.E.M., "Everybody Hurts" (Maxi-CD)	**11,95 DM**
Die fantastischen Vier, "Vier gewinnt" (Das Erfolgsalbum der deutschen Rap-Band)	**29,95 DM**
Bob Dylan, "Greatest Hits" (inkl. Blowin' in the Wind, The Times they are A-Changin', usw.)	**21,95 DM**
"Reggae Nights Vol.2" (Reggae für heiße Nächte und coole Drinks)	**29,95 DM**
Michael Jackson, "Dangerous" (inkl. Black or White, Remember, The Time, Heal the World)	**29,95 DM**
Singles "Original Soundtrack" (Die Musik zum aktuellen Kinofilm)	**29,95 DM**
Headful of Rock (limitierte Auflage zum Superpreis)	**12,99 DM**

CD-ROM-Packs

Hits for Six Vol. 2 — 69,95 DM
Compilation mit sechs Spielen. F15 Strike Eagle 2, Hammerboy, Eye of Horus, Hot Shot, Blues Brothers, Highway Patrol 2. Deutsche Anleitung

Hits for Six Vol. 3 — 69,95 DM
Compilation mit sechs Spielen. Gunship, Megaphoenix, Star Ray, Air Ball, Archipelagos, Crazy Cars 3. Deutsche Anleitung

NEU!

Fast alle Artikel sind in **begrenzter Stückzahl** vorhanden. Der Versand erfolgt, **solange der Vorrat reicht**.
Bitte benutzen Sie die **Bestellkarte**!



Telefonische Bestellannahme (24h!)
(05651) 979-618

Bazar

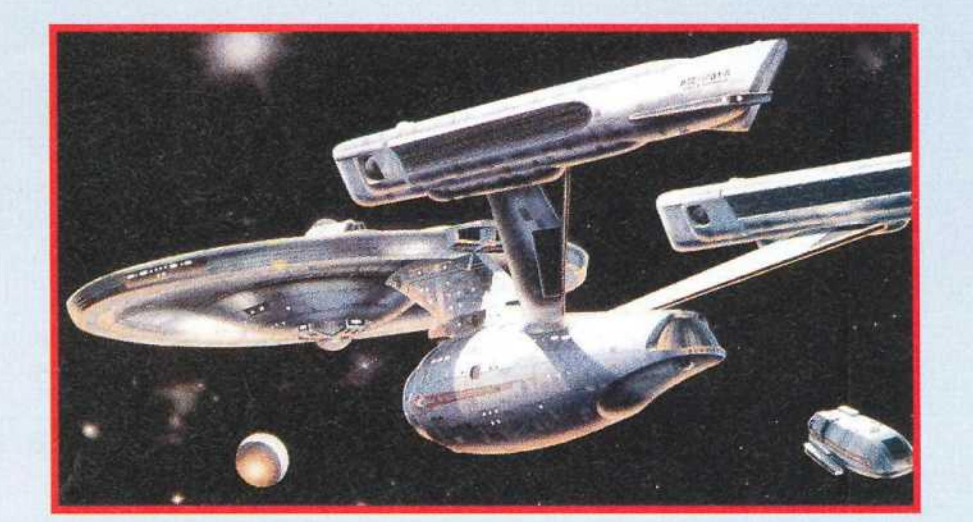
top-aktuell

Science-Fiction-Corner



Originalgetreue Bausätze, wie immer komplett mit Aufkleber und Ständer (ohne Bemalung). 1701-D (links) oder 1701-A (unten) jeweils zum absoluten Hammerpreis von

nur 49,95





Maßstabgetreue Nachbildungen des X-Wing-Fighters. Als Klebemodell (oben) für

37,95

oder Snap-Modell für

nur 27,95



AT-AT Klebemodell

nur 37,95

Tie-Interceptor als Snap- Bausatz für

27,95

Star-Wars Destroyer des Imperiums als beliebtes Klebemodell

49,95



Millennium Falcon, supergroßer Klebe-Bausatz

59,95

super-stark **Bazar**

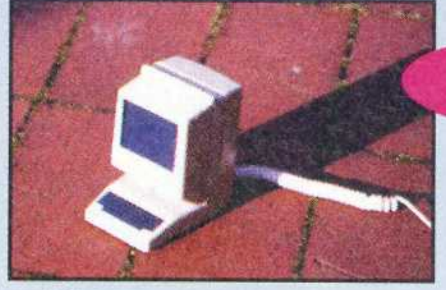
Verschiedenes

Elektronikartikel, T-Shirts, Sweatshirts und Dinosaurier-Modelle



Laufroboterbausatz mit elektronischem Gehirn, welches auf akustische Signale reagiert.

89,95



19,95

Voll funktionsfähiges Klapp-Tastentelefon im Computer-Look. Wahlwiederholung, Schweigetaste, Anschlußstecker erforderlich.
Der Betrieb am öffentlichen Telefonnetz ist unter Strafandrohung verboten!

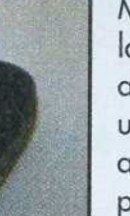


Computertelefon

Geheimnisvoll schwebt die Spiegelkugel, von zwei Niederspannungs-Spezialstrahlern beleuchtet, frei im Raum. Mit Netzgerät.



99,–



Miniaturtaschenlampe, die das aktuelle Datum und die Uhrzeit an die Wand projiziert.

15,95



Projektor-Taschenlampe



Blutig - makaber - täuschend echt: Das Kult-Requisit aus der "Addams Family" bewegt geräuschgesteuert die Finger und beginnt zu "wandern".



29,95

Das eiskalte Händchen
(Liefertermin Anfang Dezember)



Zaubert farbige Lichteffekte in Dein Zimmer.

49,95

Cristal-Light

"Die Siedler"-Shirt



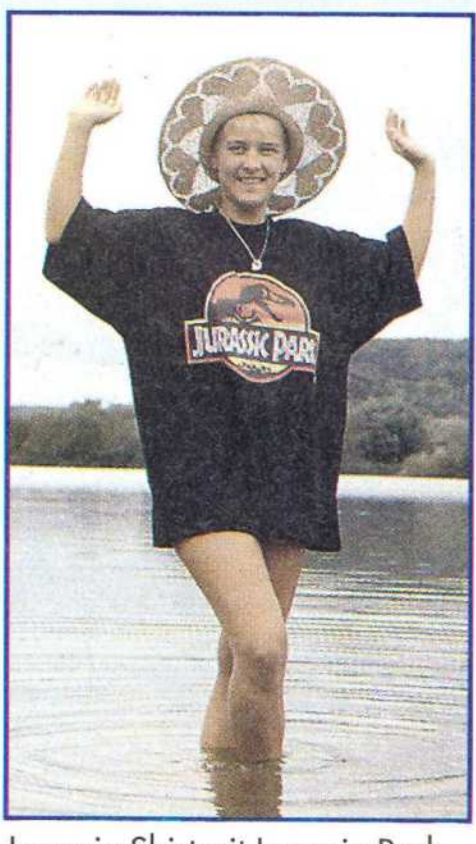
Das Original-T-Shirt zum neuen Spielehit von Blue Byte

26,95



Sweatshirt mit großem Jurassic Park-Motiv auf der Vorderseite

49,95



Jurassic-Shirt mit Jurassic-Park-Logo

29,95



Pteranodon, Länge 18 cm, Flügelspannweite 48 c, Maßstab 1:13

18,95



Tyrannosaurus, Länge 69.4 cm, Höhe 49.7 cm, Maßstab 1:13

59,95

Fast alle Artikel sind in **begrenzter Stückzahl** vorhanden. Der Versand erfolgt, **solange der Vorrat reicht**.

Bitte benutzen Sie die **Bestellkarte**!

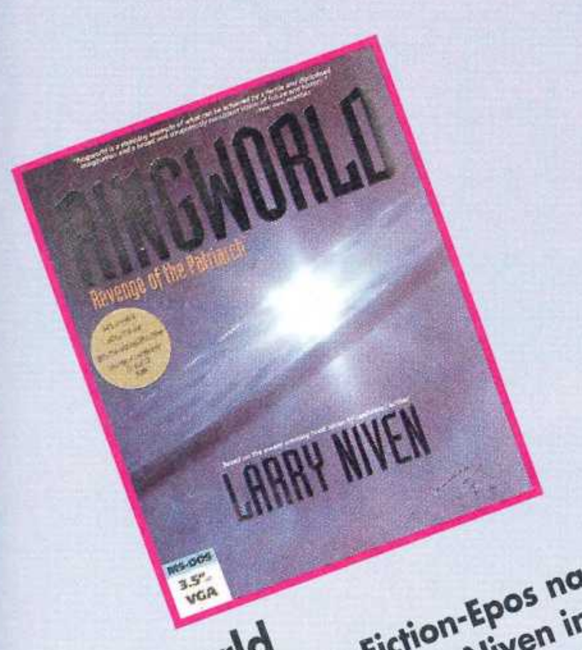
TRONIC VERLAG GMBH & CO. KG

Telefonische Bestellannahme (24h!)

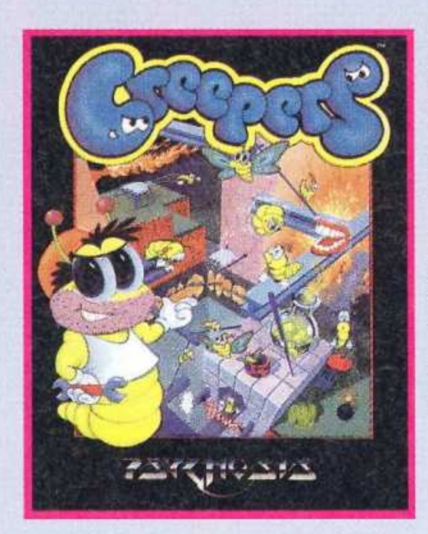
(05651) 979-618

unglaublich Bazar

Neuheiten



Ringworld
Das große Science-Fiction-Epos nach den Romanen von Larry Niven incl. dem englischsprachigen Originalroman "Ringworld", PC 3,5"
69,95



Creepers
Wer "Lemmings" mochte, mag auch "Creepers". Es kriecht, schlängelt sich, wimmelt und wuselt, daß es eine wahre Freude ist ... PC 3,5"
39,95

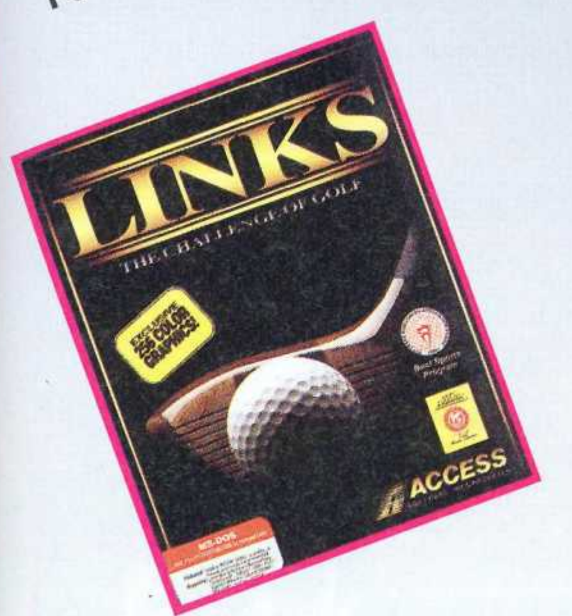


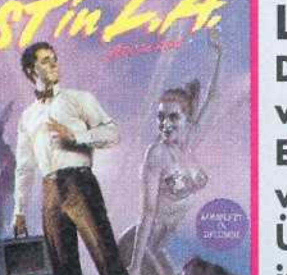
Populous II
Wachsen, Gedeihen, Kriege, Völkerwanderung, Naturkatastrophen – alles in Deiner Hand! Der Nachfolger des Strategie-Superhits mit noch mehr Aktionsmöglichkeiten. Amiga
35,95



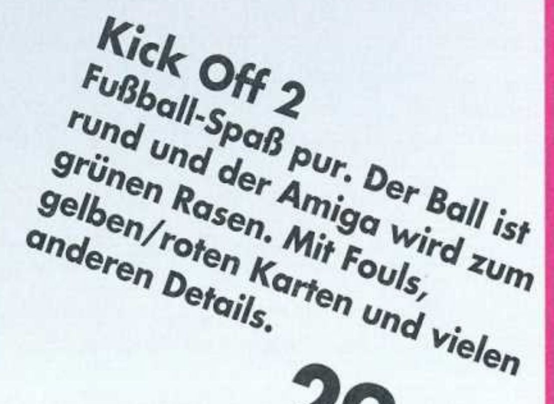
Search for the King
Erprobt Eure detektivischen Fähigkeiten als Programmierer auf den Spuren von Sherlock Holmes, deutsch, PC 3,5"
34,95

Links Golf VGA
Noch immer ungeschlagen: der Grafik-Hammer unter den Sportspielen. PC 5,25"
34,95





Les Manley: Lost in L.A.
Der erfolgreiche Nachfolger von "Search for the King": Ein neuer Kriminalfall mit viel Humor und deftigen Überraschungen, diesmal in Los Angeles, deutsch, PC 3,5 "
34,95



Kick Off 2
Fußball-Spaß pur. Der Ball ist rund und der Amiga wird zum grünen Rasen. Mit Fouls, gelben/roten Karten und vielen anderen Details.
29,95



Star Control 2
Das intergalaktische Kult-Strategiespiel. Über 3000 Planeten in 500 Sternensystemen können erkundet werden. deutsch, PC 3,5"
37,95

Plan 9 from Outer Space
Ein haarsträubendes Sci-Fi-Adventure, gestalte nach Motiven aus dem anerkannt schlechtesten Film der Welt. Komplett mit dem Original-Spielfilm als VHS-Video! Deutsche Programmversion, PC 3,5"
39,95



Fast alle Artikel sind in **begrenzter Stückzahl** vorhanden. Der Versand erfolgt, **solange der Vorrat reicht**.
Bitte benutzen Sie die **Bestellkarte**!



Telefonische Bestellannahme (24h!)
(05651) 979-618



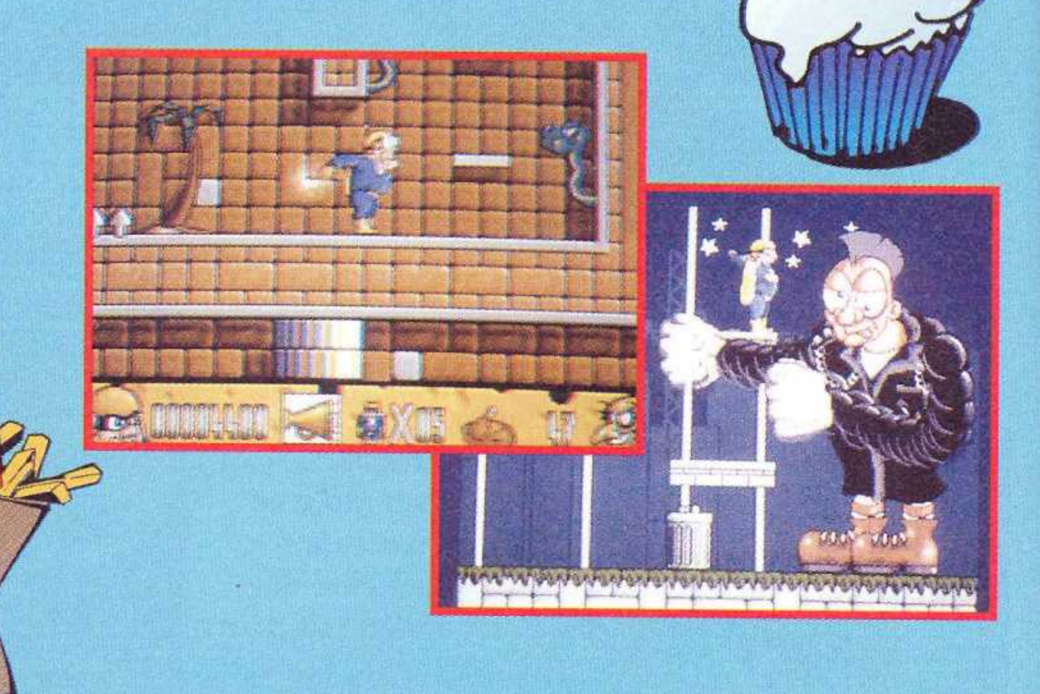
Auch Du kannst Fatman sein!

Es war doch sicher schon immer Dein Traum, eine Figur wie Bud Spencer zu haben! Das kommt natürlich nicht von ungefähr. Jahrelanges Biertrinken und Fast-Food-Essen formen einen wohlproportionierten Körper.



Jetzt bist Du dran:
Sieh' Dir den neuen Helden aus dem neuen Black-Legend Jump'n'Run FATMAN an und beginne mit dem Training. Sollte es in der Kürze der Zeit mit dem Gewicht nicht hinhauen, reicht zur Not auch eine Steppdecke unter dem T-Shirt. So langsam dürfte es klar sein, was wir von Dir wollen: ein Foto von Dir mit "echter" Fatman-Wampe. Dieses Bild schickst Du bis zum 10.01.1994 an den Tronic-Verlag, Stichwort: Bierbauch, Postfach 1870, 37258 Eschwege. Natürlich machst Du das alles nicht umsonst. Zu gewinnen gibt es einen Haufen völlig unnützer Dinge.

1. Preis:	Mit sechs Freunden Futtern ohne Ende in einer Pizzeria Deiner Wahl, eben ein echtes Kalorien-Happening!
2.-4. Preis:	Je einen Jahresvorrat bester Schweizer Schokolade
5.-10. Preis:	Je ein Fatman-Spiel



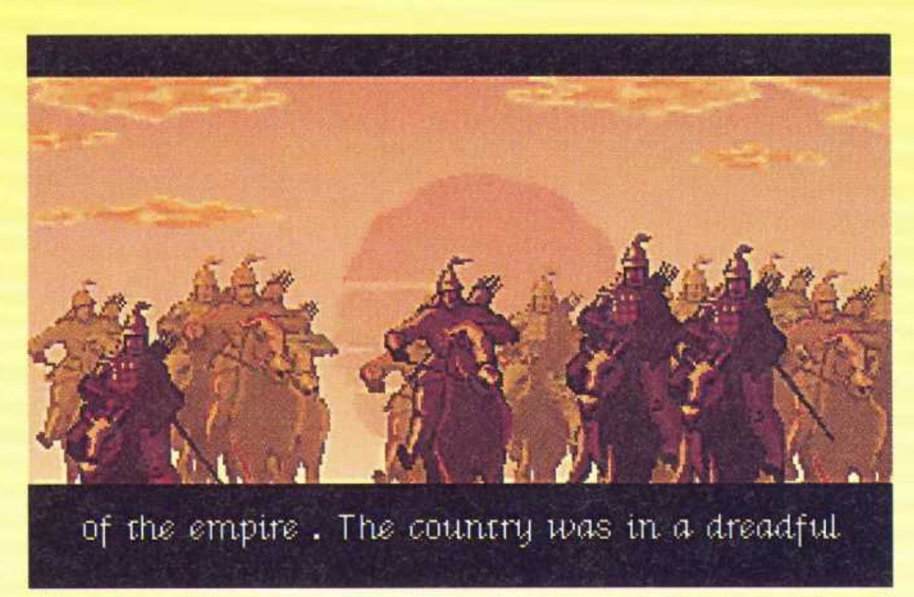
Damit Ihr auch Euren fetten Preis bekommt, brauchen wir Eure vollständige Adresse und Angaben über Euer Computersystem. In diesem Sinne, mästet Euch über die Weihnachtstage, und laßt Euch nicht mit der Weihnachtsgans verwechseln!

Der rechte Weg ist wegen Bauarbeiten gesperrt und somit ausgeschlossen.

Selten so gestaunt: Ein Street Fighter Clone bläst auf dem PC den Konsolen den Marsch. Dabei ist die Kopie nicht nur besser, sondern auch noch günstiger – als Shareware!

SANGO FIGHTER

PC (386/25, VGA, EMS, unterst. SoundBlaster, AdLib, Roland, Joystick), **ca. 60 DM**, Hersteller: **Panda Entertainment**, USA, Muster von: **CDV**.



▲ Aufmarsch im Morgengrauen: Wer wird China künftig beherrschen

Der bessere STREET FIGHTER

Wir erinnern uns: *Double Dragon* hieß jenes Spiel, mit dem vor bald zehn Jahren ein völlig neues Genre aus der Taufe gehoben wurde – das der Prügelspiele nämlich. Einen Ellenbogenkick hier, ein paar Fußtritte dort, schon war der Konsument zufrieden. Seither hat sich viel getan: Wer heute in der Nahkampfsparte Geld verdienen will, muß sich schon ins Zeug legen.

Kein Wunder, daß ein guter Titel mit Nachfolgern immer weiter aufgebläht wird. Ein *Street Fighter* allein langt eben nicht, da müssen schon diverse "Special Editions" nachgeschoben werden. Und die sind dann, den fixen 16-Bit-Konsolen sei dank, immer größer, bunter, schneller. Der PC, eher ein geruhsames Arbeitstier und nicht gerade für animierte Grafiken gedacht, kann da nicht mithalten.

Wirklich nicht? **Panda Entertainment** hat die Nagelprobe gemacht und schickt mit **Sango Fighter** den ultimativen Streetfighter-Clone ins Rennen, und das auf dem PC. Vom Schriftzug bis zur Steuerung – alles entspricht dabei dem Konsolenvorbild. Sogar eine Story hat man sich ausgedacht und das Ganze im Reich der Mitte angesiedelt. Ausnahmsweise macht die Geschichte auch Sinn, denn wird der "Story-Mode" gespielt, muß man erst einige kleinere Zweikämpfe bestehen, bevor man sich mit einem der fünf Generäle der Gegenseite duelliert. Im "Battle-Mode" dagegen geht es sofort gegen die fiesen Obermotze – Action pur eben. Und zu guter Letzt steht für den Schlagabtausch mit netten Freunden noch die Zwei-Spieler-Option zur Verfügung.

Die Handlung ist also so simpel wie erwartet, die Technik ist es aber nicht. Für jeden der fünf Kämpfer gibt es ein ausgefuchstes Schlagrepertoire, bei dem jeder Türsteher erblassen würde. Simple Kinn- und Aufwärtshaken nebst Fußtritten dienen da eher zum Warmwerden. So richtig Eindruck schindet man erst mit den drei speziellen Rundumschlägen, die jeder Kämpfer drauf hat. Ein Sprung in die Luft, den Gegner fest umklammert, läßt diesen mit dem Kopf in den Boden rammen. Auch nicht schlecht: der weite Sprung mit Fußgrätsche oder der surrende Kreisschlag mit der langen Sichel. Oder darf's vielleicht ein bißchen Magie sein? Für diesen Fall sind Energiebällchen (nein, nicht die aus Soja) und Feuerwände im Angebot.

Natürlich ist dieser Bewegungsreichtum allein mit der Tastatur kaum zu bewältigen. Das Programm bietet zwar wacker ein Keyboard-Layout für alle Schläge an, doch zum Experten in Prügelfragen wird man damit nicht – eher zum gefürchteten Tastaturkappen-Killer. Sollen die Schläge sitzen, ist ein Joystick dringend angeraten.

Dann kann man auch richtig die Grafik genießen. Große, schöne Charaktere werden über den Screen geschleudert und je nach Schlagvariante animiert. Als Beilage gibt es astreine Soundeffekte plus Titelmelodie für die Akustik und als Dessert animierte (!) Hintergrundgrafiken. Erstaunlich: Bei all dem Aufwand geht der PC (einen 386DX vorausgesetzt) kaum in die Knie.

Sango Fighter ist schließlich ein perfekt gestyltes Actionspiel, daß die Reflexe kitzelt. Der PC wird zum Spielhallenautomat im Shareware-Gewand. Und wenn's ein bißchen mehr sein soll, sorgt die Vollversion für zwölf statt der fünf Sharewaregegner. Wer kann da noch nein sagen? ■

msu



▲ Wie gebannt: Das Fußvolk wartet aufs Kampfende

▲ Horizontal in der Luft – besser als bei David Copperfield



Kategorie	Wertung
Grafik:	10
Sound:	10
Ablauf:	10
Atmosphäre:	10
Preis/Leistung:	11

Konsolen ade, hier kommt der Actionhammer für den PC!



CD-ROM

Bunt gemischt

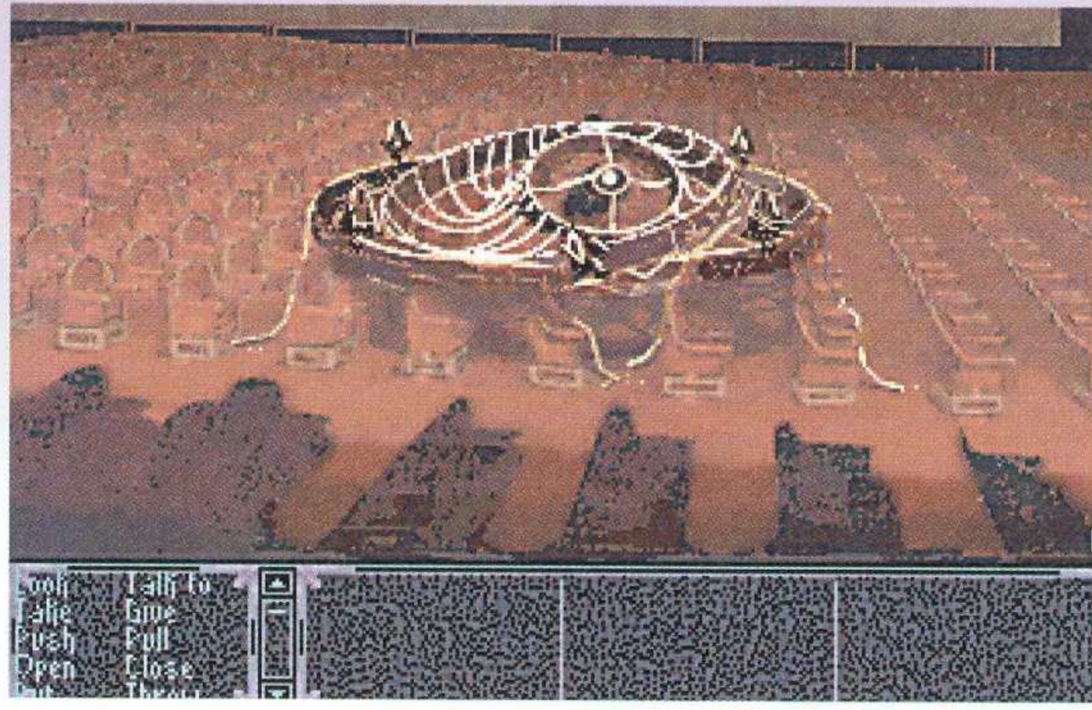
Die Silberbörse

Hallo, wie geht's denn so? Euch ganz gut, aber Eure CD-ROM-Laufwerke haben Hunger? Da können wir Abhilfe schaffen, denn diesen Monat ist wieder jede Menge CD-Software in die Redaktion geflattert. Allerdings sind's fast ausschließlich Umsetzungen! Aber wenn die gelungen sind, kann darüber schließlich nicht gemeckert werden.

Daß es noch so wenig Originalprogramme für CD gibt, soll uns nicht weiter stören. Schließlich handelt es sich bei den meisten Umsetzungen inzwischen um wirklich aufgepeppte Programme (für die sich allerdings im allgemeinen ein Zweitkauf nicht unbedingt lohnt, wenn man schon im Besitz der Disk-Version ist). Leute aber, die das Original noch nicht besitzen, bekommen damit wirklich feine Progs für ihre Sammlung. Auf jeden Fall hört hier der leidige Ärger mit defekten Disketten und stundenlangen Installationsorgien erst einmal auf.

RETURN OF THE PHANTOM

PC-CD-ROM, (286/12, 2 MB RAM, Festplatte, VGA, MSCDEX ab 2.1; unterst. EMS, Roland, AdLib, SoundMaster, SoundBlaster, Pro Audio Spectrum), **139 DM**, Hersteller: **Microprose**, USA, Muster von: **Microprose Deutschland**.



▲ *Da liegt er nun, der Leuchter ...*



... achtet auf Erik, sonst entfleucht er ▶



Das Phantom kehrt wieder

Kaum hat sich **Return of the Phantom** seinen Platz in den Diskettenschächten und einen Hitstern in der ASM 9/93 erobert, schlägt Microprose schon wieder zu: Das Phantom tummelt sich jetzt auch auf der silbernen Scheibe, und Inspektor Montand hat wieder alle Hände voll zu tun, die mysteriösen Vorfälle in der Pariser Oper aufzuklären. Der Sturz von der Bühne mit anschließendem Zeitsprung kommt allerdings immer noch etwas überraschend – aber was soll's, das ist Künstlerfreiheit.

Spielerisch hat sich also nicht viel geändert, dafür einiges auf dem technischen Sektor. Zum einen könnt Ihr das Phantom tatsächlich fast ausschließlich von CD spielen (sehr lobenswert), der benötigte Platz auf der Festplatte hält sich in äußerst engen Grenzen. Und zum zweiten werdet Ihr, falls Ihr im Besitz eines SoundBlaster oder SoundMaster 2 seid, auch noch mit glasklarer Sprachausgabe verwöhnt – allerdings nur auf englisch (schließlich war Erik ja auch ein französisches Phantom, wir sind also international ...).

Alles in allem bleibt Erik auch in der CD-Version ein sehr schönes Programm für Adventure-Einsteiger.

»SEHR GUT«

PROTOSTAR

PC-CD-ROM (386/25, Festplatte, VGA, Maus, unterst. Roland, AdLib, SoundBlaster), **ca. 110 DM**, geplant für: **Mac**, Hersteller: **Tsunami**, USA, Muster von: **Die Cassette**.

Sternschnuppe

Irgend jemand hier, der es verpaßt hat, sich **Protostar** zuzulegen? Na super, denn jetzt ist die CD-Version herausgekommen, die der Disk-Version spielerisch bis aufs i-Tüpfelchen gleicht. Für Besitzer der Disketten-Version lohnt sich ein Kauf deshalb kaum. Allerdings muß gesagt werden, daß die Auseinandersetzung mit dem aggressiven Skeetch-Imperium auch in ihrer Ur-Version eine wirklich spannende Angelegenheit ist.

Als Undercover-Agent habt Ihr jede Menge zu tun, die Strategien der Skeetch-Aggressoren zu sabotieren, fremde Rassen als Freunde zu gewinnen, genug Geld zu verdienen, um nicht nur Euer Schiff, sondern auch noch Eure Regierung am Laufen zu erhalten und neben den ganzen Handels- und Entdeckungsreisen auch feindlichen Schiffen im Vorüberfliegen mal eins auf die Laser zu geben.

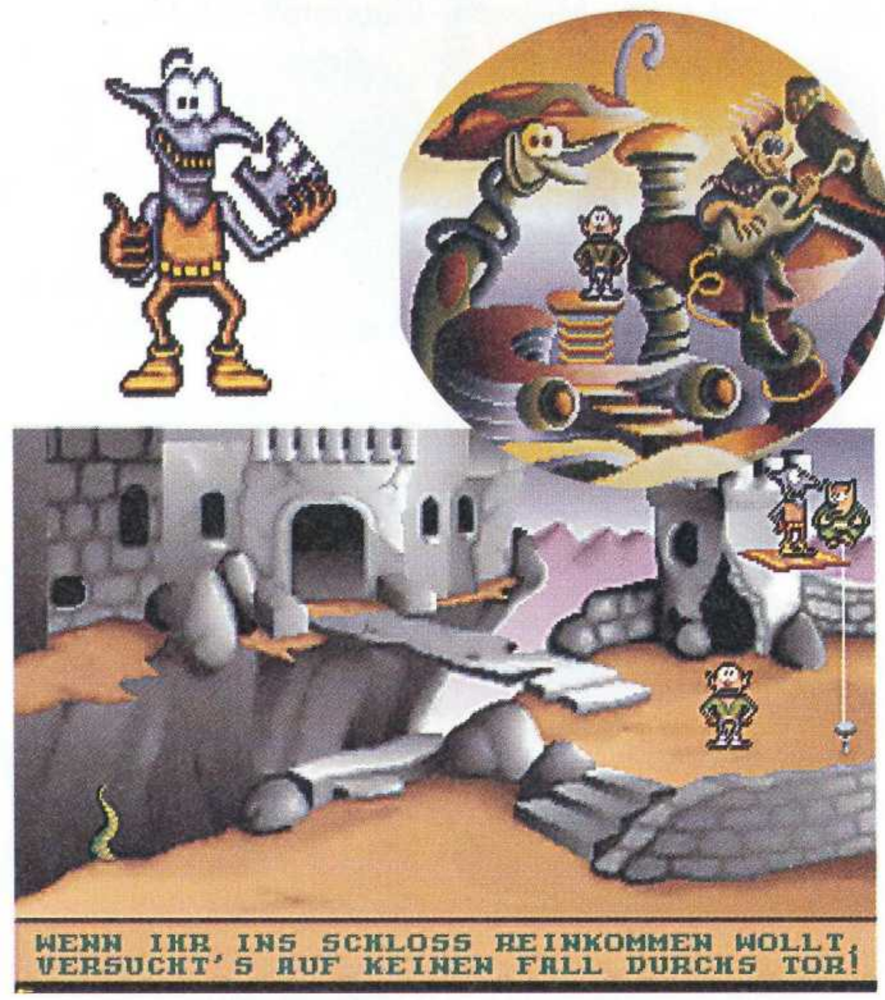
Wer wissen will, wie Protostar entstanden ist, kommt jetzt ebenfalls auf seine Kosten: Als Extras haben die Jungs von Tsunami der CD-Version einen Bonustrack spendiert, auf der die Hintergründe dargestellt werden. Außerdem kann der komplette Soundtrack (und der ist wirklich nicht von schlechten Eltern) über die Stereoanlage von einem ganz normalen CD-Player aus genossen werden. Was jedoch wirklich als herausragend bezeichnet werden muß, ist, daß die CD-Version billiger ist als die Disk-Version. Endlich wird hier einmal der unumstößlichen Tatsache Rechnung getragen, daß die Herstellung eines Programms auf CD wesentlich billiger ist als auf Disketten. Bravo, weiter so!

»GUT«

▲ Anrufbeantworter

◄ Undercover durchs All

▲ "Wie wär's mit einem Likörchen?"



▲ Welche Tücke: In der Brücke eine Lücke

GOBLIINS 2

PC-CD-ROM (286/16, VGA, MS-kompatible Maus, unterst. AdLib, MDO Intersound, SoundBlaster), **ca. 130 DM**, Hersteller: **Coktel Vision**, Frankreich, Muster von: **Hersteller**.

Gnubbelgnome, die zweite

Vor etwa einem Jahr trieben die Goblins das erste Mal ihren Unfug auf den Monitoren, jetzt endlich werden sie auch versilbert. Und sie haben es mit zwei Wochen Vorsprung gerade noch geschafft, nicht ebenfalls einen Zeitsprung heraufzubeschwören, denn jetzt setzt auch schon der dritte Teil zum Sturm auf die Lachmuskeln an.

Die Geschichte hat sich weiter nicht geändert, sie ist noch genauso witzig und vertrackt wie beim Original. Neu an der CD-Version ist die Sprachausgabe, die das unverständliche Goblin-Geplapper mit menschlichen Lauten unterlegt. Allerdings haben auch die Goblins ein (noch) etwas eingeschränktes Sprachvermögen: Genau wie das Phantom sprechen sie bisher nur englisch. Das allerdings ist sehr gut zu verstehen.

Die deutschen Bildschirmtexte sind deftig wie gewohnt, die kleinen Fehler stören in diesem Falle nicht weiter, sondern tragen allenfalls zu zusätzlicher Erheiterung bei. Ansonsten ist, außer der witzigen, neu überarbeiteten Musik, alles beim alten geblieben: Ein nicht gerade einfaches Game, das unheimlich Spaß macht.

»GUT«

Viren-Killer

Mit ein wenig Verspätung erreicht die drohende Virengefahr nun auch die PCs. Keine Panik, wir reden hier nicht von einem der beliebten Computerviren, die bei Raubkopien häufig kostenlos dabei sind und die Festplatte kaputtmachen, sondern von ganz gewöhnlichen biologischen Viren, die es an Bord von außer Kontrolle geratenen Raumschiffen gibt und die ganze Zivilisationen zerstören.

Thanatosianer sind die zukünftigen Feinde der Menschheit. Als es in dieser Zukunft auf der Erde nur noch Frieden gab (wie öde) und die Menschen nach der Verschrottung aller Atomwaffen sich endlich der Eroberung des Weltraums widmen konnten, war da relativ schnell eine außerirdische Rasse bei der Hand, um die liebgewonnene Gewohnheit des Kämpfens und Bedrohens wieder aufleben zu lassen.

Wie so üblich, hat die Menschheit längst eine ultimative Waffe in Form eines Killervirus in petto. Dieses gefährliche Virus ist derzeit mit dem Schlachtschiff SS Jeremiah Obrian in Richtung des Thanatosianischen Heimatplaneten unterwegs, um das Alien-Problem zu beheben. Leider – oder besser: wie nicht anders zu erwarten – läuft der Plan schief. Das Virus ist vom Kriegmachen so begeistert, daß es den geplanten Einsatz gar nicht abwarten kann und vorher schon mal alle Besatzungsmitglieder umbringt. Danach trudelt die Jeremiah auf den von Menschen bewohnten Planeten Caliopè zu.

Im letzten Moment gelingt es, eine Funkboje mit einem Hilferuf abzuschicken. Genau diese Boje findet der Spieler und macht sich mit seinem Kleinraumer Indiana (nein, nicht Jones!) auf, um die drohende Infektion zu verhindern. Der Spieler bedient sich dazu einer ferngesteuerten Darvin-V-Robotsonde. Die dient normalerweise zur Analyse von Lebensformen und ist gänzlich unbewaffnet. Nur durch geschicktes Austricksen des Obrianschen Bordcomputers gibt es eine Chance, die Aufgabe zu erfüllen.

Unbewaffnet und gefährlich

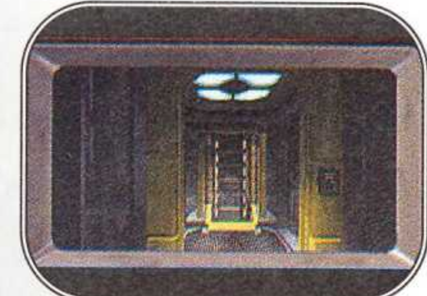
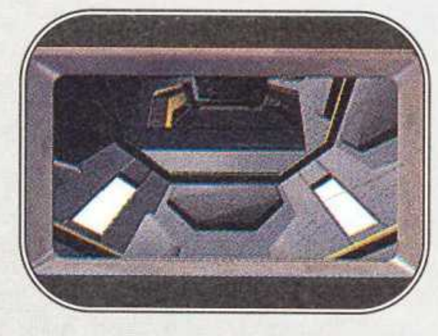
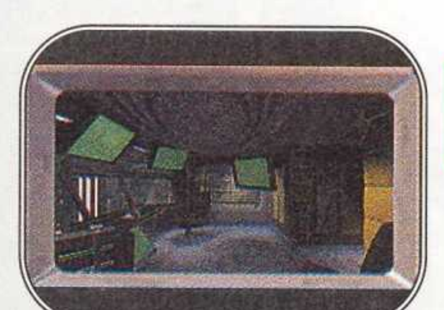
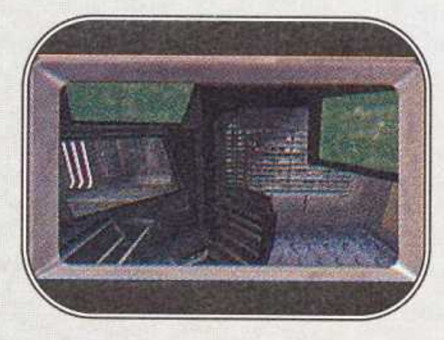
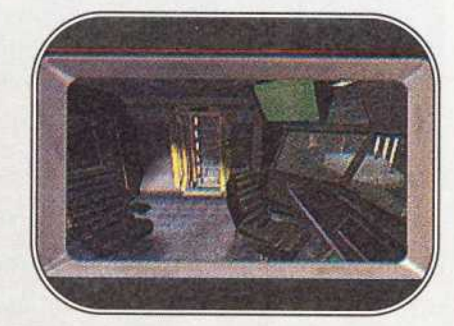
Das Schlachtschiff muß in vier Phasen außer Gefecht gesetzt werden. Da sind zunächst einmal per Elektronenmikroskop Gen-Proben von toten Besatzungsmitgliedern zu finden; nur so lassen sich die Access-Codes knacken und die Türen öffnen. Der Spieler bewegt die Robotsonde mit einer Game-Boy-ähnlichen Steuerung durch die Korridore des Schlachtschiffs, kommuniziert mit dem Bordcomputer und wühlt sich durch Datenbanken, um herauszufinden, wo die Besatzungsmitglieder verschieden sind.

Wurde diese Aufgabe bewältigt, geht's an Teil 2 des Virenvernichtungsplans. Jetzt gilt es, den Bordcomputer durch geschicktes Manipulieren und Zureden dazu zu bringen, erst einmal das todbringende Schiff anzuhalten. Dann beginnt auch sofort die Auseinandersetzung mit einem schwerbewaffneten Wächterrobot, die Phase 3.

Das Riesenteil von Roboter ist mit einer unbewaffneten Forschungssonde gar nicht so leicht zu knacken. Glücklicherweise findet man Hinweise, was zu tun ist, in den Videoaufzeichnungen der toten Besatzungsmitglieder. Nach dem Exitus des Wächters bleiben einem dann noch fünf Minuten, um das Schiff von der Notwendigkeit einer Selbstsprengung zu überzeugen und somit auf den letzten Drücker das Universum zu retten.



▲ *Look and feel à la Nintendo – Benutzeroberfläche Darvin V*

Denken statt Ballern

Auch die PC-Version des klassischen MAC-Multimedia-Games kann voll überzeugen. Zwar läuft das Ganze nicht ganz so rund wie im Original, hat nicht so viele Farben und auch nicht die fantastische Auflösung, aber dafür spielt es sich jetzt flüssiger, und der Sound kommt besser rüber. Was die Trickspezialisten von ILM hier an Design geleistet haben, ist beispielhaft.

Dummerweise benötigt das Spiel unbedingt Windows und schraubt damit die Hardwareanforderungen gewaltig in die Höhe. Eine schnelle Grafikkarte und ausreichend RAM sollte man schon haben, wenn das Ganze nicht doch noch in kaugummizähen Frust ausufern soll.

◀ ***Hier darf man nicht pennen, sondern muß kräftig rennen und Gene einsammeln, bevor sie vergammeln***

IRON HELIX

PC-CD-ROM, ca. 200 DM, Hersteller: **Microprose**, USA, Muster von: **Microprose Deutschland**.

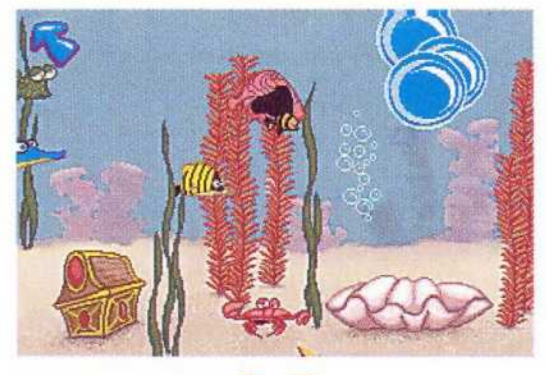


Urteil: 10 GUT

Grafik:	11
Sound:	11
Ablauf:	10
Atmosphäre:	12
Dauerspaß:	9

Wer auf Adventures, Science Fiction und Lucasfilm-artige-FX steht, kommt um das Teil nicht herum



FATTY BEAR'S BIRTHDAY SURPRISE

PC-CD-ROM (286/12, 1 MB EMS, VGA, unterst. SoundBlaster, AdLib, Sound Source, Joystick, Maus), geplant für: **PC, Mac**, Hersteller: **Humongous Entertainment**, USA, Muster von: **Hersteller**.

Wer ist der beste Freund des Menschen? Sein Hund? Fast richtig! Sein Teddybär? That's it, kid! Auch wenn Du es heute nicht mehr zugeben würdest: Teddybären sind große Klasse. Diese Geschichte beweist es.

Bärenstark

Kayla ist ein kleines Mädchen und wohnt zusammen mit ihren Eltern in einem großen Haus. Aber nicht nur diese drei sind hier zu Hause, sondern auch Fatty Bear, meistens sitzt er auf Kaylas Bett. So auch an diesem ganz besonderen Abend. Besonders ist er deshalb, weil Kayla morgen Geburtstag hat. Sie wird fünf, und das muß natürlich gefeiert werden.

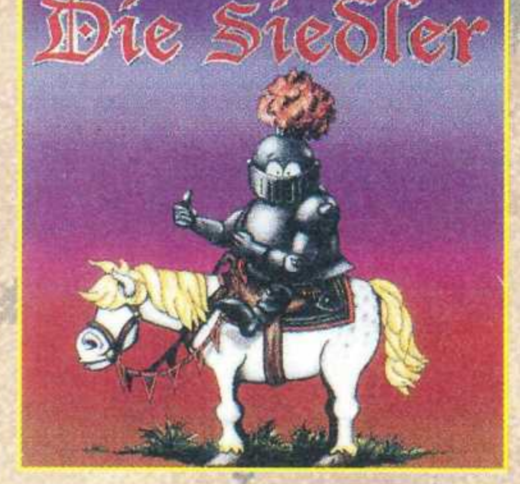
Die Eltern haben Kayla schon ein hübsches Geschenk besorgt, nur Fatty Bear hat noch keins und muß warten, bis es Nacht wird. Dann nämlich wird er lebendig und kann sich um die wirklich wichtigen Dinge des Lebens kümmern, in diesem Falle um Kaylas Geburtstag. Dafür müssen Kuchen gebacken, Girlanden aufgehängt und das ganze Haus muß festlich hergerichtet werden. Keine leichte Aufgabe für einen einzelnen Bären, aber der Rest der Spielzeuge hilft kräftig mit. Fatty Bear's Birthday Surprise ist ein echter Zeichentrickfilm, in dem Du selbst bestimmen kannst, wo Dein Bär (sehr schön animiert) hingeht und was er macht. Die meisten Gegenstände zeigen ebenfalls irgendwelche Reaktionen, sobald Du sie anklickst: Da geht das Schiff in dem Gemälde unter, das Vogelhäuschen bekommt Flügel und dreht eine Ehrenrunde. Du kannst im Garten kegeln und schaukeln oder drinnen auf dem Klavier spielen und selbst Lieder erfinden. Fatty Bear ist ein sehr lustiges, buntes Programm, glänzt durch einfache Mausbedienung und wunderbare Sprachausgabe (alle Texte können auch in geschriebener Form zugeschaltet werden). Das Spiel wäre also genau richtig für kleinere Kinder – wenn die in diesen Gefilden Englisch könnten! So wird auch dieser knuddelige Bär im deutschsprachigen Raum wohl kaum eine Platz im Kinderzimmer erobern können. Schade! Aber glücklicherweise soll es laut Electronic Arts das letzte Kinderprogramm sein, das ohne Übersetzung zu uns kommt. ■

ah

▲ *Ein Gesichtsbaukasten*

»Gut«

"Die Siedler" laden ein!



Seid gegrüßt, Asphalt-Cowboys und Hochhaus-Rangers! Wie wär's mit etwas Abwechslung? "Die Siedler" sind dabei, neues Land zu erschließen, und wollen Euch an ihrem wilden Landleben teilhaben lassen!

Es lohnt sich! Blue Byte und die ASM rufen zum Mitmachen beim

GROSSEN "SIEDLER"-GEWINNSPIEL

auf. Und damit Ihr nicht glaubt, wir vom Lande wären geizig, hier die Preise:

Eure Gewinnchancen sind glänzend, denn dieses Gewinnspiel findet exklusiv nur in dieser ASM statt!
Aber, wie heißt es so schön: Für nix gibt's nix! Ihr müßt schon ein bißchen was tun. Und wenn Ihr jetzt hofft, daß es darum geht, eine dieser schrecklich schweren Preisfragen à la "Wie viele 'i' stecken im Wort 'Siedler'" zu beantworten – Fehlanzeige!

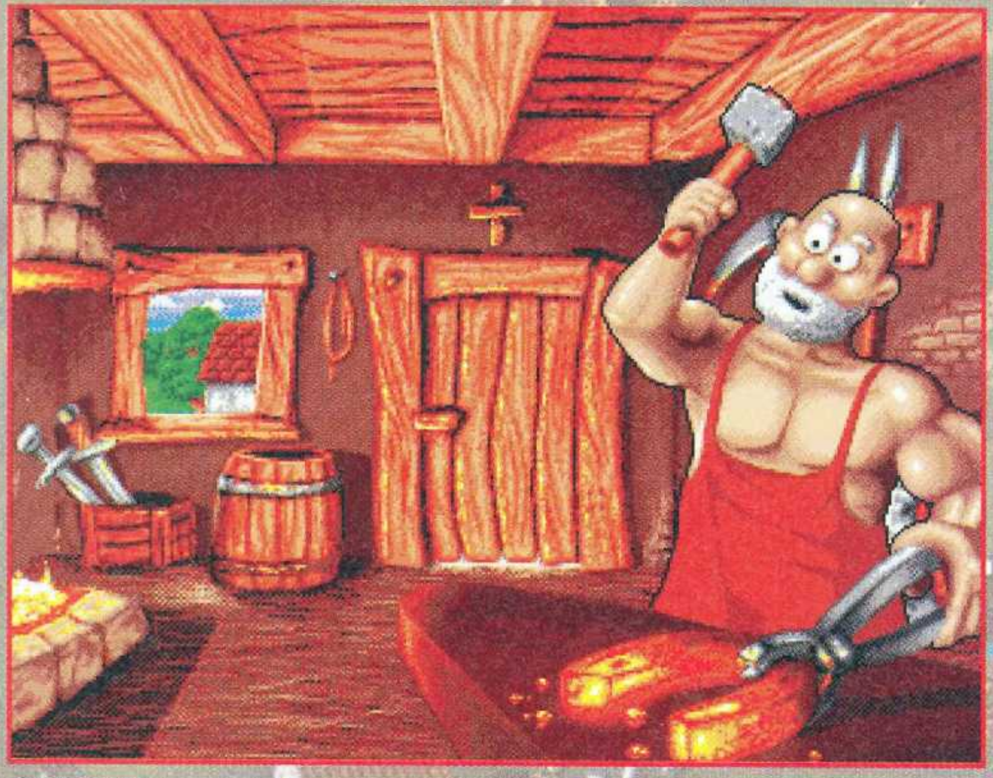
Ihr müßt uns vielmehr helfen, einem skrupellosen Screenshot-Fälscher auf die Spur zu kommen. Das Bild, das Ihr unten links seht, ist ein Original-Bildschirmfoto aus dem Strategiespiel "Die Siedler". Das Bild rechts haben wir stark im Verdacht, eine Fälschung zu sein. Helft uns, es zu beweisen!

1. Preis: ein Wochenend-Urlaub auf dem Bauernhof für 2 Personen mit allem Drum und Dran, Anreise und Verpflegung inbegriffen.

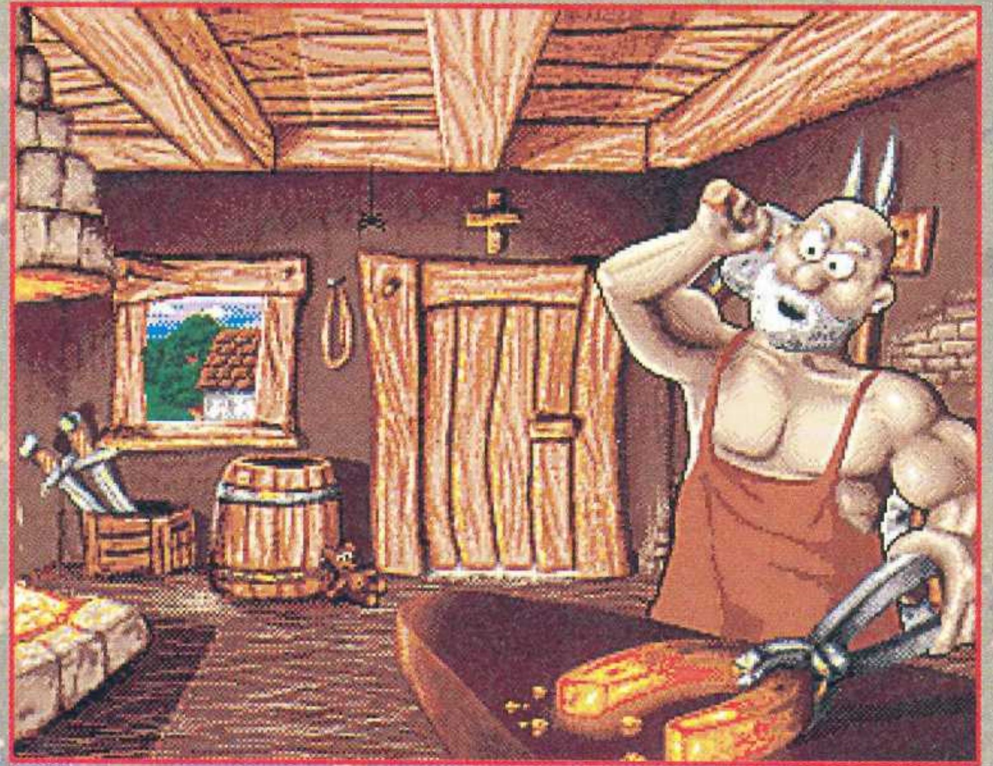
2. bis 11. Preis: je ein komplettes Original-Spiel "Die Siedler" für PC oder Amiga – taufrisch und brandaktuell!

12. bis 21. Preis: je ein "Siedler"-T-Shirt plus Ansteck-Pin

22. bis 41. Preis: je ein "Siedler"-Poster




ORIGINAL


FÄLSCHUNG

Findet sämtliche Fehler. Streicht sie entweder auf einer Fotokopie des Bildes an oder versucht, sie uns numeriert mit kurzen Stichworten zu beschreiben. Schreibt dann noch dazu, für welches Computersystem Ihr das Spiel im Zweifelsfall haben möchtet (Amiga oder PC), und vergeßt auch Eure Adresse nicht. Unter denen, die *sämtliche* Fehler gefunden haben, werden dann die Preise verlost. Herr Rechtsweg ist wie immer ausgeschlossen, und der *Einsendeschluß* für Eure Fehlertips ist der *10. 1. 94* (es gilt das Datum des Poststempels). Schickt Eure Fehlertips bitte *nur* an:

Blue Byte Software GmbH, Beate Schwermer
Kennwort: ASM-"Siedler"-Gewinnspiel
Aktienstr. 62
D-45473 Mülheim/Ruhr

Die Auflösung der Sache könnt Ihr dann in ASM 3/94 nachlesen. Und jetzt: frisch ans Werk! Viel Spaß!

Eure ASM-Redaktion



And the winner is...

Wie sagte Shirley MacLaine, als man ihr den Academy Award (Oscar) überreichte: "Den hab' ich wirklich verdient." Nun seid Ihr an der Reihe, Euch ein paar der goldigen Kerle zu besorgen.

OSCAR

Amiga CD-32, geplant für: **PC, A1200**, Hersteller: **Flair**, England, Muster: **Beigabe zum CD-32**.

Auf der Spiele-CD des Amiga CD-32 befindet sich ein Jump'n'Run, das es in sich hat. Äußerlich einem gewissen "Sonic" ähnlich, handelt es sich bei "Oscar" um die hektische Hatz nach Filmpreisen. Die Szenerie ist denkbar einfach: Ein kleiner Igel (?) befindet sich in einem Filmpalast und kann sich in die verschiedenen Filme versetzen. Da gibt's für jeden Geschmack etwas: Science Fiction, Horror, Comics, Krieg, Western... In jedem Film sind kleine Mini-Oscars versteckt, die man suchen muß. Die Anzahl der Ehrenpreise variiert; die einzelnen Filme teilen sich außerdem in mehrere Level auf.



▲ *Hat hier einer meinen Oscar gesehen?*

Oscar auf dem Amiga CD-32 spielt sich hervorragend. Wem Sonic auf den anderen Konsolen Spaß gemacht hat, der wird sich über das neue Spiel noch mehr freuen. Farbenfroh, mit viel Musik unterlegt, witzig, nicht zu leicht, aber auch nicht zu schwer, so buhlt das Game um die Spielergunst. Als "Beigabe" wird Oscar auf einer CD gemeinsam mit "Diggers" ausgeliefert, das wir in der A1200-Version schon in der letzten Ausgabe getestet haben.

Urteil: 10 — GUT



Über den Wolken



Bereits in Heft 2/93 haben wir Euch gezeigt, wie man schnell nach Panama, in den Irak oder nach Korea kommt. Man nehme einfach eine Maschine der Bomber-Airlines. Noch schneller geht's nun, wenn man ein CD-ROM besitzt.

F15 STRIKE EAGLE III

PC-CD-ROM (386SX), **ca. 120 DM**, Hersteller: **Microprose**, USA, Muster von: **Microprose Deutschland**.

Der **F15 Strike Eagle** ist eine der besten Kampfflugzeug-Simulationen, die bisher von Microprose herausgebracht wurden. Ab sofort können CD-ROM-Besitzer sich noch mehr freuen; der Flieger steigt nun auch auf der Silberscheibe in den Himmel.

Technisch gleicht die CD-ROM-Version der herkömmlichen PC-Version, allerdings darf man sich zusätzlich eine wirklich gelungene Demo-Sequenz ansehen. Auch ein spezielles Intro sowie CD-Sprachausgabe wurden dem Flieger mit auf den Weg gegeben,.

Einzige Voraussetzung für den vollen Klang- und Fluggenuß ist ein Rechner, der mindestens 608 KByte RAM freibekommt. Trotz intensiver Bemühungen haben wir das hier in der Redaktion nicht geschafft. Kein Wunder, denn Treiber für die Soundkarte und diverse andere werden auch benötigt. Integriert wurde ebenfalls wieder die Möglichkeit, via Modem mit einem "Mitflieger" auf Tour zu gehen.

Installiert wird das Spiel, indem ein paar Files auf die Festplatte kopiert werden. Der benötigte Speicherplatz hält sich in Grenzen, knapp 3 MByte sind zu veranschlagen. Auf dem CD-ROM macht der Eagle so eine noch bessere Figur als bei der Disketten-Version. Das Programm kann Liebhabern des Genres also nur empfohlen werden.

Urteil: 10 — GUT


▲ *Wer ist der Nächste?*


▲ *Hänschen klein, flog allein...*

ACHTUNG!

ACHTUNG!

Mach Deinem besten Freund eine Freude!

ENTWEDER...



ASM
Jahresabo
79,20 DM



Der langerwartete Superknüller
ELITE II
89,- DM

ACHTUNG!

ACHTUNG!

ACHTUNG! ACHTUNG!

ASM

...ODER
BEIDES ZUSAMMEN



Abo + Spiel

99,- DM





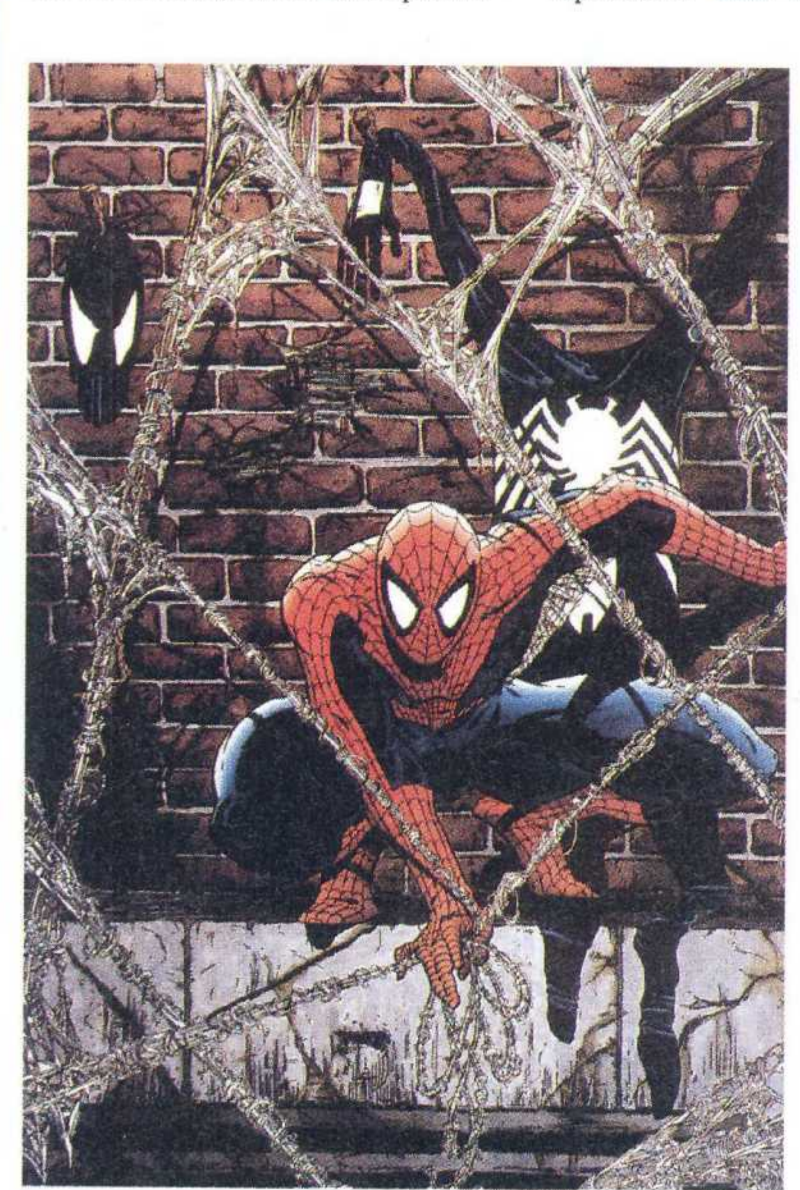
Bitte die ABO-Karte oder die Bestellkarte im Heft benutzen.

Alle Preise verstehen sich zuzüglich Porto und Verpackung.

ACHTUNG! ACHTUNG!

Was gibt's Neues aus den Staaten? Unser Korrespondent Markus Krichel hat sich wieder umgehört, Fakten gesammelt und bei den Firmen angeklopft.

MPEG is here. Das vielbesungene MPEG-Kompressionsverfahren hält offiziellen Einzug in die PC-Welt. Reel Magic von **Sigma Design** ist ein Steckmodul zum Anschluß an die Videokarte, das 30 Bilder pro Minute ermöglicht, gepaart mit echtem CD-Stereo-Sound bei voller Bildschirmauflösung. Die ersten MPEG-Softwareprodukte, die rechtzeitig zur Veröffentlichung fertig wurden, sind: *The Seventh Guest, Part 2* von **Trilobyte** und **Activisions** *Return To Zork*. Der MPEG-Standard erlaubt 72 Minuten Full-Motion-Video mit CD-Sound auf einer einzigen Silberscheibe. Weitere Anbieter von MPEG-Produkten sind **Access, Interplay, Psygnosis** und **Sierra**. US-Preis für den digitalen Packesel: 450 Dollar. +++ **US-BBS goes CompuServe. EXEC-PC**, das größte amerikanische **B**ulletin **B**oard **S**ystem (zu "deutsch": Mailbox) wird in Zukunft auch deutschen Modembesitzern zugänglich sein. Auf **EXEC-PC** kann über **CompuServe Information Service Deutschland** und **Global Access X.25 Network** lokal zugegriffen werden. Dem User stehen nach Angaben des System-Operators **Bob Mahoney** über 650.000 Dateien zur Verfügung. Weitere Informationen unter der gebührenfreien Rufnummer 0130-864643. +++ **Kommt Zeit, kommt Card.** Laptop-Besitzern, denen der Zutritt in die bunte Welt des Computerspiels bisher versagt blieb, können aufatmen. **Genovations** *Parallel Game Port* erlaubt den Anschluß eines Joysticks an der seriellen oder parallelen Schnittstelle des Tragbaren. Das Produkt kommt zusammen mit einer Patchdisk, die eine ganze Reihe von Spielen Laptop-kompatibel macht. Die jeweils neuesten Patches können direkt vom firmeneigenen BBS geladen werden. +++ **AT&T again.** Die amerikanische Telefongesellschaft **AT&T** gewinnt zunehmend Boden auf dem weltweiten Softwaremarkt. Gerade hat das Unternehmen den Löwenanteil am **Sierra Network** erworben, dem interaktiven Spiele-Netzwerk des gleichnamigen Software-Anbieters. Bekannt für ihre nette Art, mit der Tür ins Haus zu fallen, nannten die neuen Herren selbiges auch gleich in **"The ImagiNation Network"** um. Wie eifrige Leser dieser Kolumne wissen, plant **AT&T** den Bau eines **3DO Interactive Multiplayers** mit Telefonnetzwerk-Kapazitäten. +++ **Sega opens Virtualand. Sega** hat die Eröffnung des ersten Virtual-Reality-Centers im Hotel **Luxor** in Las Vegas angekündigt. Auf mehr als 2000 Quadratmetern können bis zu 8 Cyberpunks in *Virtua Formula* ein Autorennen bestreiten oder in *R360* ihre Luftkampffähigkeiten demonstrieren. Gastgeber in AS1, dem ersten interaktiven Space Simulator der Welt, ist kein anderer als "der große Behandschuhte" **Michael Jackson.** Keine Angst, er kann Euch nicht wirklich anfassen. +++ **No way out. Steven Segal**, wild um sich tretender Hero des amerikanischen Actionfilms, wurde von **TecMagic** für deren neues Spiel *Steven Segal, The Video Game* angeheuert. Das Game wird für SNES und Mega Drive erhältlich sein. +++ **Stuntmaster VR-Helm.** Nachdem der Sega VR-Helm offiziell bis März '94 zurückgestellt wurde, hat die Firma **VirtuaMaxx** aus Chicago mit ihrem Stuntmaster den Konsolengiganten ein Schnippchen geschlagen. Das Sega- und NES-kompatible Produkt, das für 199 Dollar verkauft wird, kam jetzt auf den Markt. Stuntmaster verfügt nur über einen einzelnen LCD-Farbbildschirm, daher ist stereoskopisches Sehen – also echtes 3D – nicht möglich. Das nächste Produkt, ein VR-System für PC, wird jedoch über 2 versetzt angeordnete Bildschirme, Stereosound sowie einen 360-Grad-Blickwinkel verfügen. +++ **Atari erweitert Jaguar-Testmarkt. Atari** hat sich kurzerhand entschlossen, das Testgebiet für das 64-Bit-Jaguar-System um die Städte Paris und London zu erweitern. Damit bestehen gute Chancen, das Produkt noch in diesem Jahr auch in Deutschland bewundern zu können. +++ **Game Dinosaurs.**



▲ *Bekannter als Goethe: Spiderman*

Wer erinnert sich noch an Superhits wie *Kaboom, Pitfall* und *River Raid* von **Activision** für das **Atari VCS 2600**? Jedes einzelne dieser Spiele wurde 1982 mehr als eine million mal verkauft. Jetzt kann die neue Generation der SNES-Gamers am praktischen Beispiel erfahren, warum wir alten Veteranen wochenlang mit verquollenen Augen und geschwollenen Daumen herumliefen. *Pitfall Harry: The Mayan Adventure, River Raid: The Mission of No Return* und *Kaboom: The Return of the Mad Bomber* sind die Remakes der digitalen Evergreens. Heute sind wir natürlich älter und weiser und würden auf keinen Fall nächtelang mit dem Joystick vor der Glotze sitzen... +++ **Better late than never. Nintendo** gab bekannt, daß man in Koproduktion mit **Silicon Graphics** den 64-Bit-Markt erobern will. Die neue Konsole, die mit dem Arbeitstitel "Project Reality" ent-





▲ *MPEG auf dem PC dank der Sigma-Karte*

wickelt wird, soll 1994 in die Spielhallen und ein Jahr später als Home Videogame System erhältlich sein. Sicher doch. +++ **USA im Fußballfieber.** Es geht um das Spiel mit dem runden Ball. Die kommende Fußballweltmeisterschaft in den Staaten geht auch am Videospiel-

◀ *Der StuntMaster ist rechts, meine Herren...*

markt nicht spurlos vorüber. Gleich drei vielversprechende Fußballspiele wurden für Super Nintendo und Mega Drive vorgestellt. *World Soccer '94* von **Electronic Arts** ist die Konsolenumsetzung des Amiga-Hits **Striker**. **Accolade** setzt auf große Namen und wartet mit *Pele Soccer* auf. **Electro Brain** verläßt sich bei *Tony Meola Sidekicks Soccer* lieber auf einen amerikanischen Spieler. Im Gegensatz zur Realität hat der Amerikaner hier fußballerisch die Nase vorn. +++ **Jahresrückblick:** 1993 hat viele neue Entwicklungen hervorgebracht und neue Tendenzen erkennen lassen. Im Konsolenbereich sind insbesondere die drei Systeme **3DO, Atari Jaguar und Amiga CD-32** hervorzuheben, die eine neue Ära der "Hochbitsysteme" einzuleiten scheinen. Im PC-Lager scheint sich das CD-ROM-Format endgültig durchgesetzt zu haben. Die CD-Versionen erschienen, zumindest in der letzten Jahreshälfte, fast zeitgleich mit den Diskettenversionen und – Wunder über Wunder – wurden zum gleichen Preis verkauft. Wesentlich größerer Wert als zuvor wurde auch auf den Sound gelegt. Hier setzen viele Anbieter jetzt auf das **General Midi System**. +++ **Blick in die Kristallkugel**. 1994 wird noch mehr Fusionen großer Softwarehersteller und einen noch größeren Einfluß Hollywoods auf die Industrie sehen. Schon aus reinem Selbsterhaltungstrieb sollten sich daher die kleineren Softwarehäuser zusammenschließen und ihre Technologien und Finanzmittel miteinander teilen. Virtual Reality wird zum Jahresende '94 ein Schlagwort sein, mit dem selbst Eure Oma was anzufangen weiß. +++ **Movie News.** Nach dem Erfolg von *Mario Brothers: The Movie* kursieren Gerüchte über weitere Videogame-to-Movie-Umsetzungen. *Pong: The Movie* scheint mir jedoch eines der schlechteren Konzepte zu sein. **Michael J. Fox** (Back to the Future) soll in dem Film, der auf dem in den 70er Jahren hochpopulären Tennisspiel Pong basiert, die Titelrolle spielen. +++ Ebenfalls sehnsüchtig erwartet wird der Film *Street Fighter II*, in dem die Haudraufs und Schlagetots aus **Capcoms** gleichnamigem Spiel zu Filmruhm gelangen sollen. **Capcom** benutzt Szenen aus dem Film in der amerikanischen Fernsehwerbung fürs Spielemodul. Die Darsteller sehen den Spielcharakteren so ähnlich, daß man meinen könnte, sie seinen direkt aus dem Videospiel auf die Leinwand gehüpft. Der Spielzeughersteller **Hasbro** übernimmt übrigens das Merchandising, und auch die ersten Action-Puppen sind bereits in den Läden. +++ **More Movies.** Weitere interessante Filmvorhaben sind *Spiderman: The Movie* und *X-MEN*, in dem **Harvey Keitel** (Taxi Driver) als **Wolverine** zu sehen sein soll. Die wohl beliebtesten Superhelden aus der **Marvel**-Comic-Schmiede, *The Fantastic Four*, sind zur Zeit auf amerikanischen Leinwänden zu bewundern. Obwohl es sich um eine Low-Budget-Produktion (3 Millionen Dollar) aus der Filmwerkstatt von **Roger Corman** handelt, macht der Film einen "teuren" Eindruck. Dies ist nicht zuletzt auf die ausgezeichnete Arbeit der Computer-Effects-Spezialisten zurückzuführen. Flamme an! +++ **In eigener Sache:** Als Weihnachtsgeschenk an die Leser meiner Kolumne stehen fünf "Street Fighter"-Action-Puppen bereit. Wenn ihr eine haben wollt, schreibt mir mal, wie Euch die Kolumne gefällt und was ihr sonst noch gerne lesen würdet. Konstruktive Kritik und schamloses Anbiedern sind erlaubt. Die fünf besten oben genannten Briefe werden mit dem obigen Teil prämiert.

Euer

Markus "Santa Claus" Krichel



▲ *Bunt und laut: Die X-MEN*

Kleinanzeigen

BIETE SOFTWARE

AMIGA

Verk. orig. Amiga Spiele: Winzer, Patrizier, Black Gold, Gobliins 2, Steig. Hotel Manag., Spirit of Adventures (fast alle mit Verp.) Tel: 0471/802187

Amiga-Originale: Der Patrizier, Indy 4, Apidya, Battle Isle, Gods, Wing Commander, Gunship 2000, The Humans, Sim Ant, Chaos Engine, etc. Auch Ankauf. Telefon: 05382/4858.

—- Amiga — PC — Amiga —- Löse meine Amiga & PC-Softwaresammlung auf! Tel: 05731/40419 (nur telefonisch)

Verkaufe Amiga Originale: Flight. Sim, II + 2 Szenar. DM 70.-, Formel 1 Gr. Pr., Pirates, F 19 Stealth Fight., F 15 Strike Eagl., Sient Serv 1., Red Baron, Realms, Spez. Forc., Pazif. Isl., Shuttle. Alle je DM 30.-, Tel: 069/571331.

Verk. Original Soccer Kid (45), Lost Vikings (50), Pirates (35), N.Sea Infer. (25), Transworld (35), Rockstar ate my Hamster (10). Tel: 05901/3216.

Verkaufe MAD TV, Sim City (je 40,- DM), Football Crazy Challenge, Curse of Enchantia (je 30,- DM), Victor Lomes kostenlos, Tel: 0364812280 o. Neitzel, Hans-Beimler-Str. 4, 07806 Neustadt/ Orla

Verkaufe Amiga-Originalspiele (alt + neu) wegen Systemauflösung zu günstigen Konditionen. Info: Giuseppe Renna, Römerstr. 23, 74670 Sindringen, Tel: 07948, 776, Info 1 DM RP.

Verkaufe Amiga Originale: Flight. Sim, II + 2 Szenar. DM 70.-, Formel 1 Gr. Pr., Pirates, F 19 Stealth Fight., F 15 Strike Eagl., Sient Serv 1., Red Baron, Realms, Spez. Forc., Pazif. Isl., Shuttle. Alle je DM 30.-, Tel: 069/571331.

ST

ATARI * ST * Software: Vermeer; Winzer; Action Service; On the Road; Aces of the War; Hyperforce, usw. ab: 15,-. M.Konopka, G.-Heinemann-Str. 11, 26419 Schortens, Tel: 04461/81657.

PC

—- Amiga — PC — Amiga —- Löse meine Amiga & PC-Softwaresammlung auf! Tel: 05731/40419 (nur telefonisch)

PC-Originale: Eishockey Manager, X-Wing, Wing Commander, Sim Life, History Line, Indy 4, Elite Plus, Ultima 6, Railroad Tyc., Dune, etc. Auch Ankauf. Telefon: 05382/4858.

Tausche + verk.: Comanche + Mis 1, GS 2000 Mis, Xwing Mis, Harr. J.Jet. Verk: U 7, B 17 60 DM; Indy 4, Bards T. Const. 35 DM; Elf 40 DM; M & M. 3 30 DM; Tel: (14-20 Uhr) Tobias, 07553/ 7712.

PC: KQ 6 (70), KQ 5 (50), QG 3 (60), U 7 + Data (100), Willy B. (50), WC 2 - Speech (20), U 72 (70), Enchantia (60). CD-ROM: SQ 4 (70), Loom (70), Kyrandia (80). Tel: 08267/1276 (15-17 Uhr)

PC-Originale m. Anl. + Verp.: F 15 3 50.-, Humans 35.-, Summer Challenge 35.-, 1869 45.-, Lure o.t. Temptress 35.-, 7 Colors 20.-. Tel.: 07723/4843. Auch Tausch!

STOP! PC-SOFT günstig zu verkaufen! Eishockey Manager, Pinball Dreams zu je 45 DM, F 15 2, F 19, BMP, M & M 3 zu je 35 DM! Gameboy: T2 50 DM. A.Hascher, Opping 4, 84384 Wittibreut.

Verkaufe Strike Commander 54 DM, Sherlock Holmes 65 DM, Pinball Dreams 50 DM, Comanche 65 DM. Tel: 02771/6937

Verkaufe Original-Spiel für PC SENSIBLE SOCCER 92/93. Stefan Gottbehüt, 98634 Oberweid, Frankenheimerstr. 22.

Verk. PC-Orig.: Strike Commander + Speech 70 DM; Legacy, Syndicate, WC 1 Deluxe, Xenobots je 50 DM; Burning Steel, Powerhits, Battletech, Gunship 2000 je 35 DM + NN. Joachim Lahnstein, T: 07153/72493.

PC Originale + NN. Chuck Yeagers, Air Combat 50.-, History Line 1914 50.-, Oh no more Lemmings 50.-, Knight of the Sky 50.-, Gold Rush 40.-, Birds of Prey 60.-, u.a. 02822/52415.

PC-CD-ROMS: Kings-Quest 6 45.-, MAD TV 25.-, Inca 50.-, Seventh Guest 80.-, Dune 50.-. Disks: Pinball Dreams 40.-, Comanche 40.-! Tel 09342/39638.

Verkaufe PC-Original Spiel Red Baron, dt. Version 45,- DM. Auch Tausch gegen Civ., dt. Version. Tel.: 0221/2581687, ab 18.00 h.

Original-Spiele für PC 3 1/2", komplett deutsch, zu verkaufen: Might + Magic 3 und 4, je 55 DM + Nachnahmegebühr. Tel: 037468/3083, ab 17 Uhr.

Verkaufe o. tausche PC-Spiele-org.: Patrizier, TF 1942, Campaign, 1869, Civilization, Wing Comander 2, B 17, Silent-Service 2, Burning Steel + Erw., BL-Manager 2.0, Transarktika, HL 14-18 u.a. günst. Tel: 0741/13511, Fax: 13512.

Verkaufe 10 CD-ROMS, div. Shareware, Fonts, Tools, Games, usw. Nur komplett 260,- DM. Tel: 08742/ 1715 ab 17.00 Uhr.

AMIGA

SNES: Probotector 54.-, Lemmings 54.-, WWF 59.-, R-Type 54.-, Tennis 44.-, Tel.: 07723/4843, Matthias. Tausche auch! Game Boy + 6 Spiele 150.-!!! Kein Witz!

KONSOLE

Verkaufe MD 1, MD, SNES, GG Spiele Habe ca. 300 Sp., suche MD 2 mit CD. Biete Höchstpreis 600,-. Tel: 06041/251, nur wochentags 18.00 - 21.00. Suche auch NES Spiele, z.B. Megaman 1-4, Castlew. 3, Turtles 1-2.

SUCHE SOFTWARE

AMIGA

Suche Hefte von ASM vor 01/89!! Außerdem für Amiga: Antares, Supremacy, Syndicate. Kauf oder Tausch! Habe: 1869, Ishar, Civili. E.Koser, 04060 Pocking, 0853141528.

ST

DRINGEND! Suche Oids für Atair ST... Suche Oids für Atari ST. Meldung bitte bei Gertz, Osn. Str. 31, 30926 Seelze, Tel: 05137/4392 oder Fax 05137/ 94788.

DRINGEND! Suche Oids für Atair ST... Suche Oids für Atari ST. Meldung bitte bei Gertz, Osn. Str. 31, 30926 Seelze, Tel: 05137/4392 oder Fax 05137/94788.

PC

Arkanoid für PC gesucht. Zahle 100,-. T.Gaddum, Schulstr. 6, 29691 Ahlden oder Fax: 05164/2082. **MS-DOS Originale mit Anleitung und Verpackung.** Schickt Eure Listen an Franziska Köppl, Ludwig-Thoma-Str. 26, 95615 Marktredwitz.

Suche Spiele: The Hobbit (C64/PC), Pirates, Dungeon Master, Lord of the Rings 1 + 2, Streetfighter, Valhalla, Links, The Magic Candle 3, (alle PC). 06701/7789 (Robert)

Suche MS-DOS Originale mit Anleitung und Verpackung. Schickt Eure Listen an Franziska Köppl, Ludwig-Thoma-Str. 26, 95615 Marktredwitz.

KONSOLE

Suche S-NES, Mega Drive, Game Boy und NES-Spiele und Konsolen! Tel: 02261/24509 (Mo. + Mi. ab 19 h) Achim.

Suche Module für Sega Master, Mega Drive, Super Nintendo + Nintendo + PC-Engine! Roger Kerber, Rdsbg. Ldstr. 58, 24113 Kiel, 0431-641670 0431-641670 0431-641670

Suche S-NES, Mega Drive, Game Boy und NES-Spiele und Konsolen! Tel: 02261/24509 (Mo. + Mi. ab 19 h) Achim.

BIETE HARD WARE

AMIGA

Amiga 500, 1 MB, Monitor 1084 S, 2. Laufwerk, Drucker Star LC 20, Joystick, Action Replay MK III, Disketten, Bücher, Zeitschriften und diverses Zubehör. Preis VS. Tel.: 02508/8795 ab 15 Uhr.

Verkaufe Amiga 500 mit 1 MB, Zweitlaufwerk, Commodore-Bildschirm und diverse Spiele. Tel: 06105/ 23748. Tino Büeschel, Gaertnerweg 5, 64546 Moerfelden. PS: Preis 1000 - 1500 DM.

Verkaufe Farbmonitor für Amiga 500 wegen Systemwechsel. VB DM 350.-, Tel: 06434/8843.

A 2000, 1 MB, (ca. 6 Monate neu) mit Phillips Monitor, 2 Joys, Mouse-Pad + Original Soccer-Kid. Alles im Top Zustand für nur VB 1200,- DM. Bitte ab 19.00 bei Roland, 030/8215464

Verkaufe Amiga 500 inklusive Monitor 1084 S, zweitem Laufwerk und 1 MB Speicher, sowie Originalsoftw. für 800 DM. Tel: 05309/1058 ab 18 Uhr.

C64

Verk. C 128 D inkl. Kabels. + Umschalt. 40/802 + 2 Joyst. + 2 zus. Floppies + Org.Progr.: Wordstar, Multiplan, DBASE, Starpainter + Org.-Spiele + 100 Leerdisks, Box. Preis: 650 DM, 02992/3400.

ST

Verkaufe Atari 1040 STFM + Farbmonitor SC 1224, Maus + Joysticks (2). Viel Software: Midwinter, Turrican, Gods, Elite, ua. Sehr guter Zustand. VHB: 550 DM, Tel: 04331/91884.

Verkaufe Atari 1040 STFM + Farbmonitor SC 1224, Maus + Joysticks (2). Viel Software: Midwinter, Turrican, Gods, Elite, ua. Sehr guter Zustand. VHB: 550 DM, Tel: 04331/91884.

PC

Verk. DOS-PC 386/16 MHz, 4 MB RAM, 52 MB Festplatte, Desktop-Gehäuse, Soundblaster 2.0 kompatible Karte + Software, 3,5 u. 5,25"-Laufwerk, S-VGA-Karte. DM 1100.- VB, Tel: 02853/1539

Verk. 4 MB-SIMMs (9*70) 400 DM/ Stk.; SB 16 ASP 420 DM; WaveBlaster-Zusatz f. SB 16 390 DM, alles neu u. unbenutzt! NEC Multisync 2 A 300 DM, SB 1.5 + CM S 100 DM. Karsten Keese, Am Kreisel 1, 31867 Lauenau.

Soundblaster PRO 3.0 (1/2 Jahr alt) mit Aktivboxen von Rainbow, zusammen VB 180 DM + NN. Joachim Lahnstein, T: 07153/72493

Verk. TBird Komplettsystem 486er S x 25 Mhz mit eingeb. CD-ROM, 4 Spiele, Joystick, Soundblaster 4.0, NP 3400 für 2500 DM. Gerhard Putz, Sudetenstr. 12, 87448, Waltehofen 3/Hegge. Alles erst 8 Wochen alt.

KONSOLE

Nintendo Superset mit 4 Controllern, 4 Spiele Adapter und 3 Spielen. 1/2 Jahr alt, VB 150,-. Tel: 06436/4508.

SUCHE HARDWARE

AMIGA

Suche Speichererweiterung für den A500 (ab 2 MB). Biete DM 50 für 2 MB ohne Uhr und DM 60 für 2 MB mit Uhr. Für jedes zusätzliche MB biete ich 20 DM. Hauke Fuhrmann, Ritzebeker Weg 66, 24147 Klausdorf/Schw.

PC

PC-Bastler sucht defekte PC-Hardware. (Kein Schrott) Kostenlos! Michael Scholz, Hohe Str. 23, 99867 Gotha.

KONSOLE

Kaufe Konsolen und Modulsammlungen auf. Gameboy / NES /Supernes / MegaCD / Megadrive / Gamegear / Segamaster / Neogeo. Schickt Eure Angebote an: Franziska Köppl, Ludwig-Thoma-26, 95615 Marktredwitz.

Kaufe Konsolen und Modulsammlungen auf. Gameboy/NES/Supernes / MegaCD / Megadrive / Gamegear / Segamaster / Neogeo. Schickt Eure Angebote an: Franziska Köppl, Ludwig-Thoma-26, 95615 Marktredwitz.

TAUSCH

Suche zuverlässige Tauschpartner für Amiga 500. Jeder Brief wird beantwortet. Petra Dauderer, Bahnhofstr. 25, 82299 Türkenfeld.

VERSCHIEDENES

xtc - 2 gigz stuff for msdos, 700 megs x-rated filez, linked worldwide with sdi, fido and seven. whq of theLOSTboys. +49-(0)30-3412912. hst & v32bis support. greetinx 2 mary stuart masterson & katrin siegmund. xtc - illusions & more!

100 DM Nebenverdienst täglich! Legale, für jeden durchführbare Tätigkeit. Info gegen frank. Rückumschlag. S.Schindler, Größnitzer Str. 13, 04639 Ponitz.

Suche Hefte von ASM vor 01/89!! Außerdem für Amiga: Antares, Supremacy, Syndicate. Kauf oder Tausch! Habe: 1869, Ishar, Civili. E.Koser, 94060 Pocking, 0853141528

Biete an: Computer Magazine Power Play 1/89 - 7/91, ASM 1/88 - 6/91, ASM Spezial Sonderausgabe 1-12. Tel: 02151/700474

100 DM Nebenverdienst täglich! Lebale, für jeden durchführbare Tätigkeit. Info gegen frank. Rückumschlag. S.Schindler, Größnitzer Str. 13, 04639 Ponitz.

xtc - 2 gigz stuff for msdos, 700 megs x-rated filez, linked worldwide with sdi, fido and seven. whq of theLOSTboys. +49-(0)-3412912. hst & v32bis support. greetinx 2 mary stuart masterson & katrin siegmund. xtc - illusions & more!

ASM 11/88 - 10/91 kpl. u. im Topzustand für 120,- (Versandk. inbegriffen). Thorsten London, Bozener Str. 49, 41063 M'Gladbach.

Wenn Du immer noch kein Briefspiel-info von mir hast, dann solltest Du das schnell ändern! Andrea Viehl, Hardtweg 16, 35447 Reiskirchen.

Verkaufe ASM + Power-Play Hefte. Ausführliche Liste gegen 1,- DM Rückporto von: Th. Vornweg, Gneisenaustr. 100, 47057 Duisburg.

****Zeichner, Hobbykünstler gesucht**** Wer ist in der Lage, eine Person, die er auf einem Photo sieht, in beliebiger Haltung zu malen (z.B. Freundin als Jeanne d'Arc)? Preisvorstellung + Muster an Karsten Keese, Am Kreisel 1, 31867 Lauenau.

Verkaufe Spiele für Sega Mega Drive + Master System! 0431-641670 0431-641670 0431-641670

xtc - 2 gigz stuff for msdos, 700 megs x-rated filez, linked worldwide with sdi, fido and seven. whq of theLOSTboys. +49-(0)-3412912. hst & v32bis support. greetinx 2 mary stuart masterson & katrin siegmund. xtc - illusions & more!

Hoher-Heim-Nebenverdienst!!! Adressenschreiben von zu Hause. DM 70/200 pro Tag. Unterl. gg. 2 DM Rückporto (Briefm.): Serter-Versand, Mittelstr. 31, 40789 Monheim!!!

STELLENMARKT/ FREIE MITARBEIT

!!Programmierer u. Grafiker gesucht!! Für Entw. prof. PC-Adventures. Bewerbungen bitte an: a/c/t/-Adventures, Fritz-Husemann-Str. 7, 59199 Bönen - Es lohnt sich!!

Sind Sie Programmierer/Grafiker auf PC/Amiga und daran interessiert an einem Adventure/Strategiespiel mitzuarbeiten?? Dann schreiben Sie an: Jörg Benne, Krekelerweg 13, 45276 Essen!!

KONTAKTE

Suche Amiganer/in der/die auch ein Action Replay MK III besitzt, zwecks Erfahrungsaustausch. Hauke Fuhrmann, Ritzebeker Weg 66, 24147 Klausdorf/Schw.

Top PD-Anwend. + Spiele für den ST. Da wird es Windows garantiert schlecht. Meldet Euch doch mal bei Wolfgang Herold, Köpfingen 19, 88255 Baienfurt.

MAILBOX in Mittelfranken. - FUNBOX - Nürnberg 0911/647755, 2400-16800 Baud, 24 Std. Online. CD-ROM1: PEGASUS 2.0, CD-ROM2: AMIGA, Netze: Nero-Liberty-Fido 1 GB-HD

CLUB

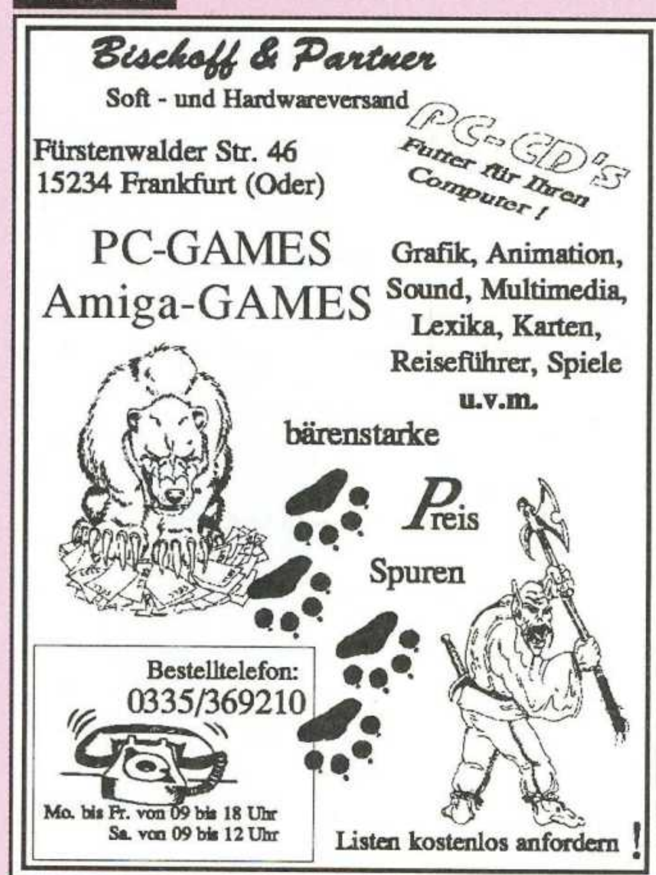
Amiga Club sucht Mitglieder. Für 70,- DM ein Jahr lang kostenlos erstklassige Software ausleihen. Infos gibt's gegen 2,- Rückporto bei Software Time, Dorfstr. 61, 04626 Vollmershain.

Amiga Star Club -echt stark-! Bringt Euch super Vorteile! Wo? Info bei: 0561/14913, Mo-Fr 17-20 h. Damit seid Ihr den anderen weit voraus!

Inserentenverzeichnis

Marktplatz

10000



20000

Computersoft & Werbeagentur
Christiansen

Postfach 1315
D-24903 Flensburg
Tel & Fax 0461 / 28075

Atari PD : ST, V, J, DL, DE, TT, Cobra, 4U, konTRAST
Warum nicht im ABO !
Calamusfonts, MIDI, Profigrafiken, Erotik
und viele PD Pakete.
Katalogdiskette Kostenlos

Profigrafiken auch für MS-DOS

Versandkosten: Vorauskasse 5.- / Nachnahme 10.-

30000

C-64/128

DATA HOUSE, Inh. Kai-Uwe Dittrich
Husumer Straße 13, D - 34246 Vellmar
Tel.: 0561/825110 + 824846 Fax: 827055

Adventure Collection	55,-	No.2 Collection	55,-
Air Sea Supremacy	59,-	Oil Imperium	19,-
Battle Chess	24,-	Pirates	39,-
Bundesliga Manager	45,-	Rick Dangerous 2	19,-
Conquestador	59,-	Sim City	49,-
Die Prüfung	29,-	Sleepwalker	55,-
Dream Team	59,-	Steigenb. Hotelman.	45,-
Elvira 2 (Adventure)	49,-	Streetfighter 2	45,-
F-16 Combat Pilot	29,-	Trolls	39,-
Ind. Jones 4 (Action)	45,-	Turrican 2	19,-
Locomotion	45,-	UGH	39,-
Mc Donaldland	39,-	Winter Games	19,-

Versandkosten: bei Vorkasse (bar / Scheck) 4,- DM per Nachnahme 10,- DM Ausland (nur Vorkasse) 12,- DM

PD - Originale - Zubehör

● C-64/128 - KATALOG 1993 ●
kostenlos und unverbindlich anfordern!


Fordern Sie auch Infos für AMIGA, ATARI ST, PC, CDTV, SEGA, LYNX oder NINTENDO an!



40000

Erotik Träume 64 Best.-Nr. C02
Erleben Sie über 50 Top-Fotos made exklusiv in 1993! Sie erhalten also die neuesten Direktproduktionen. Nur für harte Männer. Bei Bestellung aller Erotiksoftware bitte Kopie des Ausweises beilegen.
Komplettpreis nur 29,- DM

Erotik Träume PLUS 64 Best.-Nr. C03
Hiermit erhalten Sie noch mehr anspruchsvolle 93'er Fotos, die wirklich ALLES bieten. Es knallt der absolute Höhepunkt in Sachen Stellungen in Ihr Haus.
Auch dieses Paket nur 39,- DM

EROTIK POWER PACK 64 Best.-Nr. C04
Eine knallharte Zusammenstellung der besten Erotik- und Pornoware der letzten Zeit. Bilder, Animationen und echte Stimmen sorgen für die richtige Stimmung: Geil+Nackt, Strandfick, Porno-Dia-Show, Girl Test, Sex-Dias, Hot Girls II, Nude Girls...usw!
Paketkomplettpreis nur 49,- DM

ACHTUNG: Komplettpreis für alle 3 Erotikpakete nur 99,- DM Sie sparen *18,- DM*

Game-Pack 64 Best.-Nr. C05
Über 80 der besten C64-PD-Spiele. Plus aktuelle Neuerscheinungen. Ein kleiner Auszug: Invasion II, Boulder Dash, Goldrunner, Blip Blop, Starade, Asteroids, Space-Odyssey, Schach, Master Mind, Monopoly, Meteor Trouble, 17+4, Dame, Bundesliga, Hektik, Jumbo Jet Lander, Crazy Bomber, Star Wars, Bingo, Agent Blotto, Pro Football, Bambusters, Baseball, Bowling, Breakout....Nutzen Sie diese einmalige Gelegenheit.
Jetzt nur noch 29,- DM

Special-Pack 64 Best.-Nr. C06
Die perfekte Zusammenstellung von den besten und neuesten Anwenderprogrammen mit Top-Qualität: Lotto, Idealgewicht, Lebenserwartung, Biorythmus, Psychater, Roulletespiel, div. Packer, Linker, Grafik & Soundprogramme, Diskprogramme und Demomaker werden Sie überzeugen.
Diese und weitere 100 Top-Programme für nur 29,- DM

Für C64 **TOP 300**
Best.-Nr. C01

Über 300 deutsche Top-Programme aus allen Bereichen

Anwenderprogramme, Spiele, Demos, Intro/Demomaker, Lernprogramme, Bilder und Musik. Hier ein kleiner Auszug: Brain Crane, Trainermaker, Biorythmus, Gun Fighter, Tron, Term 64 (Erstklassiges DFÜ-Programm), Makro-Assembler, Rastereditor, C64-Viruskiller, Superwriter+, Goldrunner, Crocked Theme (Perfekte Digi-Musik), Virus (Einmaliges Spiel mit Digi-Sounds), Time Crunch V5, Sprite-Mover, Legend Writer, *SAM (Der C64 spricht deutlich eingegebene Texte)*, Disk Creator (Directory-Editierung), Rainbow-Writer II, Protector, ZX-Spectrum-Emulator, ROM-Monitor, Intro Designer+, C64 Baseball, SoundPacker, Moviewriter II, TheProf.Soundmaker, The Entertainer *(Amiga-Vectorgrafik auf C64)*, Crazy Generator, Logoshow, Intro Coder, Sprite Artist, Error Checker und **weitere 250 Spitzenprogramme!**

Zum Superpreis von nur 59,- DM

Mallander Computersoftware
*Römerstr. 29 * 46395 Bocholt*
Tel.: 02871 / 18 51 15

zzgl. Versandkosten: Vorkasse 5,- DM, Nachnahme 8,- DM





Großhandel für Computerspiele & CDROM

Bitte nur Händleranfragen !

News Software GmbH
Birkenstr. 42 - 40233 Düsseldorf
Tel.: 0211/676201 Fax: 0211/671544

SOFT-CORNER

Bocholder Straße 290 • 45356 Essen
Telefon 02 01/66 87 23 • Telefax 02 01/66 50 53

		Amiga	PC
Alien 3	DA	59,–	—
Anstoss	DV	75,–	—
Burntime	DV	83,–	99,–
Combat Air Patrol	DV	75,–	—
Dogfight	DV	79,–	—
Donk	DA	59,–	—
Elite II - Frontier	DV	65,–	79,–
Jurassik Park	DA	69,–	79,–
Links	DA	**29,–**	**29,–**
Pirates Gold	DV		99,–
Privateer + Speech Pack	DA		139,–
Projekt X	DA	29,–	—
Uridium 2	DA	59,–	—
Amiga 500 512 kb Speichererweiterung mit Uhr		49,–	—
Amiga Laufwerk extern		129,–	—

Amiga Festplatten, Turbo Karten und Ersatzteile Preise auf Anfrage

3,5" Disketten MF2DD, 30 Stck.	24,90
3,5" Disketten MF2HD, 30 Stck.	29,-
Competition PRO 5000 schwarz	19,90
Maus für Amiga, Microschalter	29,-
Maus für PC, 3 Tasten, Microschalter, Treiber	19,-
Maus-Joystick-Umschalter elektronisch	39,-

DV=Deutscher Version, DA=Deutsche Anleitung
Nachnahme + 8,-, ab 200,- frei, Preisänderungen vorbehalten.



1869	89.–	NFL Football	98.–
Comanche	108.–	Sim Ant	99.–
J.Nicklaus Ed.	87.–	Sim Farm	99.–
Jack N. Golf	29.–	Steigen.Hotelm.	76.–
Jurassik Park	89.–	Street Fighter II	85.–
Larry 5	89.–	Transartica	69.–

Fordern Sie unseren Gesamtkatalog gg. 2.-- an weitere 700 Spiele auf Lager !!!

Wolfgang Sauer — Einer der schnellsten im Ruhrgebiet!!!
Wernerstr. 2 — **Tel. 0208/855430**
46049 Oberhausen — **Fax 0208/855430**

50000

PUBLIC DOMAIN * CENTER

Postfach 3142
58218 Schwerte

nur **1,10** DM
nur **1,50** DM

Gratisinfo für
❑ AMIGA
❑ ATARI
❑ MS-DOS

60000

Commodore

Reparaturen und Ersatzteile für PC, AMIGA, Monitore, C64, Floppy

Angebot: Solange Vorrat reicht

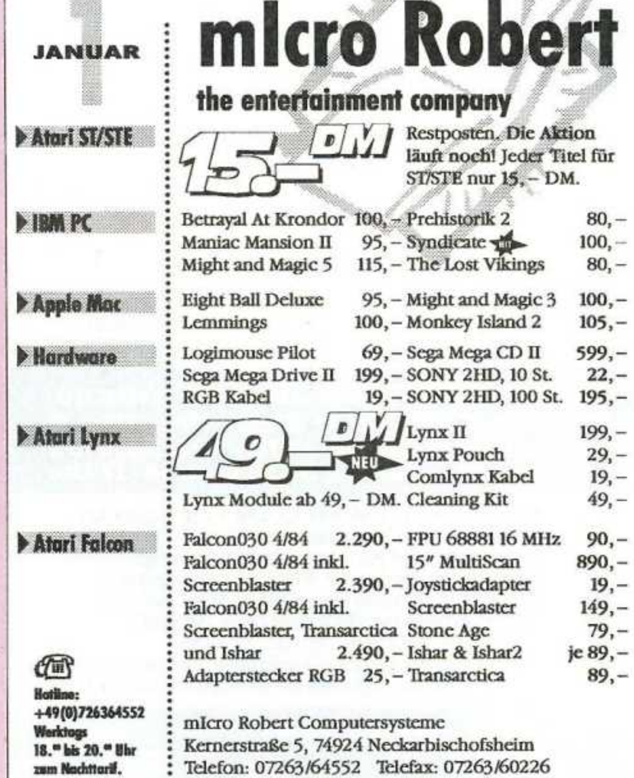
AMIGA 600	299,– DM
AMIGA 600/40 HD	549,– DM
AMIGA 1200	549,– DM
AMIGA1200/40 HD	849,– DM
486 DX/33 Tower incl. Monitor	2499,– DM

Autorisierter Commodore-Service
Meisterbetrieb

60385 Frankfurt/M., Karbenstr. 1,
Tel.: 069/464323

70000





MH-Versand
Postfach 11 13 76594 Forbach
Wir führen alle Spiele für AMIGA +PC !

AMIGA CD 32 635.-

Spiele dazu : (ab 49.-)
Alfred Chicken, D-Generation, Genesis, Golden Coll., Lotus Trilogy, Pinball Fantasies, Sensible Soccer, Surf Ninja, Zool, Trolls, Whales Voyage, Morph, Winter Super Sports usw.

Sonderangebote: >AMIGA<

Anstoss	64.-	Zool 2	45.-
Turrican III	57.-	Uridum II	57.-
Burntime	64.-	Soccer Kid	57.-

jedes folgende Spiel nur 19.90 AMIGA+PC
2 Spiele 38.- 3 Spiele 55.- 4 Spiele 69.-

Minigolf Plus, Leonardo, Clown 'o' mania, Sarakon, Rings of Medusa, Lords of Doom, Transworld, Invest, Spirit of Adventure, Black Gold, Super Soccer, Triango, Rebel Race, Blockout, Baby Joe, Tennis Cup 2, Snow Strike, Atomio

jedes folgende Spiel nur 49.- AMIGA+PC
2 Spiele 92.- 3 Spiele 132.- 4 Spiele 169.-

Indiana J.&the last crusade, Loom, Maniac Mansion 1, Zack McKracken, Secret of monkey Island 1, Mad TV, Eye of the Beyolder1, Death Knights of krynn, Fate Gates of dawn, Legend of fairghail

Tel.07228/3636
von 15.oo bis 18.oo Uhr

80000

PD & Shareware ab DM 1,90

Katalog-Diskette gratis O 5,25" O 3,5"

Spiele-Paket 1 — mit > 12 MB
mit 17 aktuellen Adventure-Hits
Spiele-Paket 2 — mit > 12 MB
mit 28 Space- und Strategie-Hits
Erotik-Paket — mit > 11 MB
mit bezaubernden GIF-Bildern
(Altersnachweis unbedingt erforderlich)
Jedes HD-Paket nur schlappe DM 39,--

VISUAL HOT GIRLS — nur *DM 69,--*
Die Erotik-CD-ROM der 1000 Sünden und vielen tollen Frauen!

Alle Preise bei Vorauszahlung und incl. Versandkosten !!
(ansonsten per Nachnahme + DM 5,--)

Computer & Anwendungen
Christian Stark
Postfach 1522
89530 Giengen





Bei uns gibt es alles über STAR TREK!!!
Raumschiff Enterprise



- Die alte Serie (STAR TREK CLASSIC)
- Die neue Serie (DIE NÄCHSTE GENERATION)
- Die Zeichentrick Serie (STAR TREK ANIMATED)
- Die ganz neue Serie (DEEP SPACE NINE)
- Die 7 STAR TREK Kinofilme

Bei uns bekommt Ihr:

TREKWORLD
Das Mega-Magazin für alle Star Trek Fans, 150 Seiten, Vierfarbcover!!

CONVENTIONS
Ostern 1994 mit Captain Sulu in München

RIESEN SHOPSERVICE
über 300 Artikel erhältlich - Bausätze, Bücher, T-Shirts, Poster, Videos (STAR TREK VI Langfassung), Uniformen, Kalender 94 (Classic, TNG, DS9) u.v.a.m. Gegen *3 DM Rückporto* bekommt Ihr den dicken Shopkatalog, Clubinfo, Coninfo + Aufkleber

STAR TREK CENTRAL EUROPE
Dirk Bartholomae
Postfach 22 01 11
86181 Augsburg

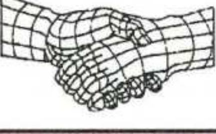
⋆ STONYSOFT ⋆

Public Domain/Freeware/Shareware

C-64/128	PC (MS-DOS)
Über 11000 Programme: Anwender: Textverarb., Verwaltung, Datenbanken, Grafiksoft, zahlr. Utilities... **Spiele:** Action-/Arcade, (Grafik-) Adventures, Strategiespiele, Simulationen... **Lernprogramme** aller Art **GEOS- u. 128er-Software!**	**Erlesene Auswahl der ca. 8000 besten Titel aus allen Anwendungsbereichen.** Drucker/DTP/Grafik/CAD/ Verw./Büro//Branchen/ DFÜ/Hobby/Lern/Utilities aller Art.... → besonders gepflegte Auswahl an SPIELEN!
Nur 1,30 bis 1,65 pro voller Disknummer!	**Nur 2,– bis 2,50 pro 360k-5,25"-Diskette!**
C-64/128-Gratiskatalog anfordern bei:	**Gedruckter (!) PC-Gratiskatalog bei:**

STONYSOFT

Wir sind ein zuverlässiger Partner in Sachen Software
Testen Sie uns!



Stonysoft
Inh.: Gunther Steinle
Beethovenstr. 1
87727 Babenhausen
Tel.: (0 83 33) 12 75
7:30-20:00 Uhr
Fax: (0 83 33) 70 44

Marktplatz

Marktplatz-
Anzeigen sind
günstiger als
Sie denken!
Nutzen Sie den
Platz für
Ihre Werbung!

80000

TOPSOFT

IHR SOFTWARE PARTNER

für folgende Rechner u. Videosysteme:
PC - AMIGA - C64/128 - Atari ST -
Schneider CPC - Gameboy - Sega Mega
Drive - Game Gear - CDTV - Sega Master
System II - Atari Lynx - MAC - CD ROM
und Super Nintendo.

LEERDISKETTEN
KOMPLETTLÖSUNGEN IN DEUTSCH

SUPER SHAREWARE und PUBLIC DOMAIN
für
PC - AMIGA - C64/C128

GRATISLISTE SOFORT ANFORDERN
Computertyp unbedingt angeben!!!
Firma TOPSOFT
Postfach 4, 82336 Feldafing
Telefon 08157-3428 - Telefax 08157-4408

90000

Icehouse Computer-Systeme **0911 505463**

System	Ram	120 MB	250 MB	340 MB
486 DLC 33	4 MB	1725,-	1840,-	2090,-
486 DLC 40	4 MB	1775,-	1890,-	2090,-
486 DX 40	4 MB	2020,-	2140,-	2340,-
486 DX 33	4 MB	2095,-	2215,-	2415,-
486 DX 50	4 MB	2390,-	2510,-	2710,-
486 DX 66	4 MB	2520,-	2640,-	2840,-
486 DLC 80	4 MB	2400,-	2620,-	2820,-

Grundausstattung:Desktop/Minitower - 3,5" LW
Mouse - Qualitätstastatur - DOS 6.0
1 MB VGA WIN Accellerator Karte

Aufpreise: 4 MB DM 350,- / CD-ROM DM 369,-
14" Monitor 499,- / 15" NI 899,- / 17" NI 1399,-
VESA-LOCAL-BUS SET bei DX + 150,- / DLC + 250,-
Soundkarte + 2 Boxen + 4/5 Spiele + Joystick 250,-
Soundkarte PRO + 2 Boxen + 4 Spiele + Joystick
DM 380,- (Als CD Version bei beiden + 50,-)
Irrtümer und Änderungen vorbehalten
Versand per Vorkasse/Nachnahme + Porto

Computerspiele ◦ Telespiele
Handhelds ◦ Zubehör ◦ Joysticks

MAGIC

COMPUTERSPIELE

Breitenfeldstr. 46 ◦ 91126 Schwabach
Tel.: 0911/640241 ◦ Fax: 0911/647895

Versandbestellung 24 Std.

Versand auf Rechnung
Erstlieferung per Nachnahme.
Lieferung portofrei.
Lieferung meist innerhalb
24 Stunden!!!

⇨ Sofort kostenlose Preisliste anfordern. ⇦

36% Nachlass

auf die unverb. Preisemf. d. Herstellers
bei (fast) allen PC, CD-ROM und AMIGA Spielen,

ausgenommen davon sind Low-Budget-Spiele.

So wird gerechnet: Euer Spiel soll im Handel z.B. 89,95 DM kosten, dann müßt Ihr diesen nur mit 0,64 multiplizieren, z.B. empf. VK-Preis 89,95 DM x 0,64 =

unser Preis für euch 57,56 DM

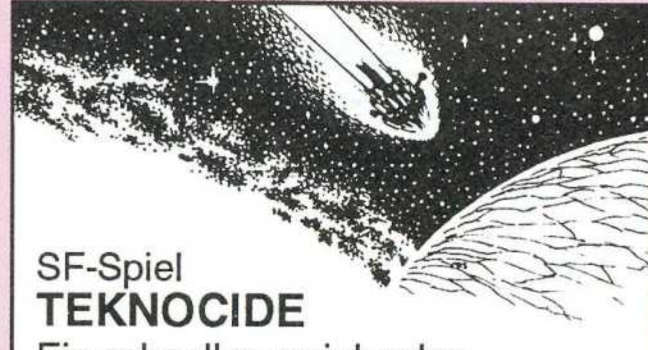
Sucht aus diesem oder einem anderen Heft (Testberichte!!) euer(e) Spiel(e) aus, und bestellt am besten sofort. Kostenlose Preisliste geg. 1,-DM Rückporto (System ang.)

Softwareversand Jürgen Wimmer
● Inastraße 32 ● D-95180 Berg/Ofr. ●
Persönliches Bestelltelefon 09293/8165
von Mo-Fr 17-20 Uhr, Sa 9-12 u. 14-17 Uhr

Versandk.: Vork.7,-DM/ NN 10,-DM + Zahlk.gebühr
Ausland nur gegen Vorkasse und 15,- DM Versandk.
Abholungen sind nur nach Absprache möglich!
Bei Überweisung oder V Scheck: Lieferung erst nach Gutschrift. Bitte kein Geld im Brief senden!
Bankverbindung: Raiffeisenbank Berg eG,
BLZ 770 698 36, Kto. 118 338
Änderung und Irrtum (z.B. Druckfehler) vorbehalten
Wir liefern zu unseren Allgemeinen Geschäftsbedingungen

Fröhliche Weihnachten
und guten Rutsch!

Österreich



SF-Spiel
TEKNOCIDE
Ein schnell zu spielendes Postspiel, bestens geeignet für Einsteiger, aber auch "Alte Hasen" werden ihre Freude daran haben.
TEKNOCIDE, das Regelwerk ist kostenlos!
Bestellungen und Infos:
SSV Klapf-Bachler, A-8021 Graz,
Postfach 1205, ÖSTERREICH
☎ A-(0)316/919327, FAX: A-(0)316/919327
BBS: A-(0)316/9193274

BAY.

PLATZ-FÜLLER

COMPUTER-COMICS
ZWISCHEN
DEN ZEILEN

ASM/B

WENN DU NICHT AM RECHNER ARBEITEST UND IMMER DASSELBE BILD AUF DEM MONITOR IST, KANN SICH DAS EINBRENNEN! -INSTALLIER' MAL EIN BILDSCHIRM-SCHONPROGRAMM!



SELTEN SO 'EIN SCHWACHSINN GEHÖRT! VIEL ZU UMSTÄNDLICH!



Superbit mit 32 Bit



Das Amiga CD-32 ist neben dem 3DO und dem Atari Jaguar eine der Konsolen der neuen Art. Ausgestattet mit der Hardware des Amiga 1200 (das heißt zum Beispiel schnelle 32-Bit-Rechenoperationen), läßt diese Konsole die Realisierung von Spielen zu, von denen man noch im letzten Jahr nur träumen konnte.
Mit ein wenig Zubehör läßt sich dieses Spielgerät der Zukunft sogar noch toll erweitern, entweder als Abspielgerät für Filme mit Hilfe des MPEG-Moduls oder als "Verwalter" für Kodak-Photo-CD-Anwendungen. Und wer einfach nur seine Lieblings-CD hören will, braucht nicht einmal mehr als das Grundgerät: Eine grafische Oberfläche läßt eine Bedienung wie auf einem richtigen CD-Player zu.
Die Firma Commodore Deutschland hat uns freundlicherweise ein Amiga CD-32 inklusive der Oscar- und Diggers-CD für eine Verlosung spendiert. Wer das Gerät rechtzeitig zum anstehenden Weihnachtsfest auf seinem Gabentisch haben will, kann hier und jetzt beweisen, daß er aufgepaßt hat und sich mit der neuen Technologie auskennt. Es müssen einfach drei Fragen richtig beantwortet werden. Die Antworten schreibt Ihr auf eine Postkarte, frankiert sie ausreichend und schickt sie an folgende Adresse:

Redaktion ASM
Tronic-Verlag
Kennwort "32Bit"
Hessenring 32
37269 Eschwege

Der Einsendeschluß ist der 20.12.93, Mitarbeiter des Tronic-Verlags dürfen natürlich wieder nicht mitmachen (SCHLUCHZ!!!), und der Rechtsweg (auch der Linksweg) ist ausgeschlossen!
So, jetzt zu den Fragen! Sucht Euch aus den jeweils drei Antworten die richtige aus:

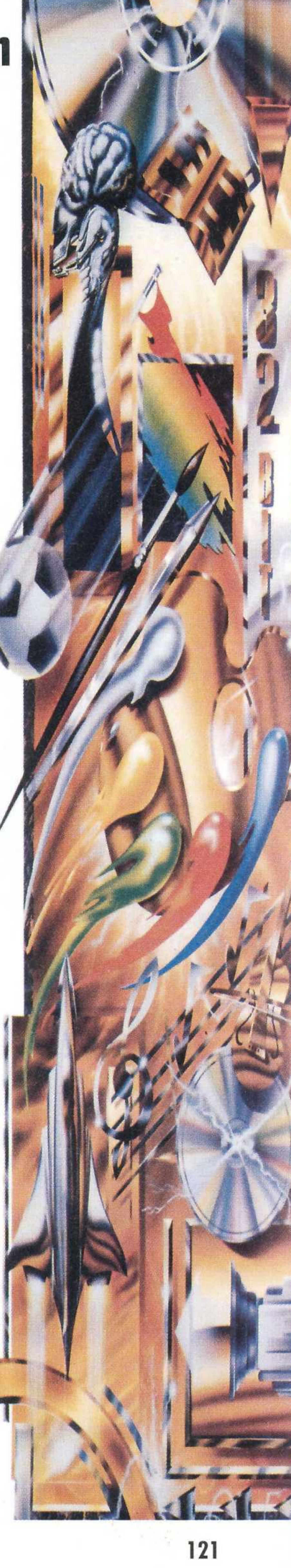
1.) Wie heißt das Modul, mit dessen Hilfe man auf dem Amiga CD-32 die neuen CD-Videos abspielen und sich Filme ansehen kann?
a) MPEG-Modul
b) JPEG-Modul
c) ALPEG-Modul



2) Welchem Computer gleicht das Amiga CD-32 von der Hardware her?
a) Amiga 1000
b) Amiga 1200
c) Atari 800XL

3) Wie heißen die beiden Spiele, die dem Amiga CD-32 auf CD beiliegen?
a) Oswald und Diggers
b) Oscar und Dicker
c) Oscar und Diggers

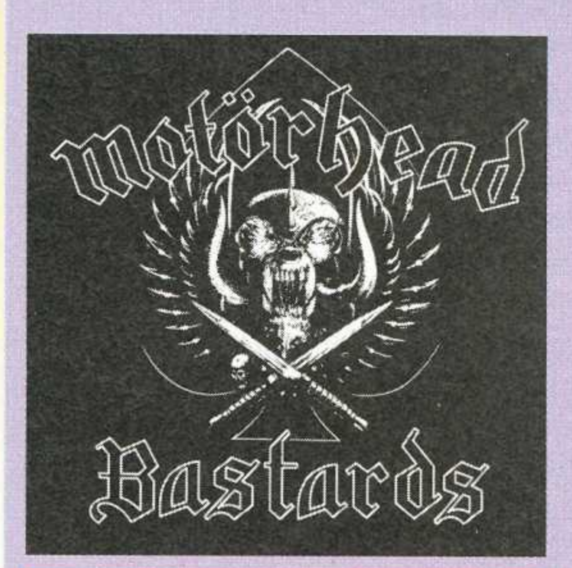
Ist doch nicht allzu schwer, oder? Die ASM-Redaktion und Commodore wünschen Euch viel Glück beim Raten.



Neues aus der Schallplattenküche

Rund und gut

CDs müssen mit Nachnamen nicht unbedingt ROM heißen. Häufiger – und nicht uninteressanter – sind die Scheiben für die herkömmliche HiFi-Anlage. Eine kleine Auswahl empfehlenswerter Neuheiten wollen wir Euch in Zukunft regelmäßig vorstellen.



Motörhead
Bastards (ZYX-Music)

Für mich ist Bastards die Platte des Monats. In guter alter Motörheadmanier hauen Lemmy und Company in die Instrumente. Ein wenig härter als die "1916" oder die "March Ör Die", aber genial. Die obligatorische Ballade auf der Scheibe hat er übrigens den von Vater mißbrauchten Kindern gewidmet. Ansonsten brettert die Band volles Programm los. Vom genialen Opener "On your Feet or on your Knees" bis zum letzten Song "Devils" gibt es unverschnörkelten Rock, der sich in jedem Party-CD-Player bestens macht. Sollte man sich unbedingt mit 110 dB bei hektischen Ballergames reinziehen! Die Nachbarn soll'n schließlich auch was davon haben. "Only Rock'n'Roll can save your soul."

»Starker Stoff«



Die Toten Hosen
Kauf Mich! (Virgin)

Wieder einmal haben die Mannen um Campino eine Schüssel deftigen Funpunk eingespielt. Die Texte treffen einmal mehr voll den Punkt ("Sascha" = Absage an die Glatzen). Leider versuchten die Hosen, auf der Scheibe ein paar Gags unterzubringen, die beim ersten Hören noch ganz witzig sind, aber später nur auf die Nerven gehen. Das beste ist, die Scheibe ohne Gags auf Tape zu ziehen. Wie bei jeder Hosen-Scheibe gibt's mal wieder Höhen und Tiefen. Die Höhen reichen aber auf jeden Fall aus, um die Jungs beim Wort zu nehmen: Kauf mich!

»Fun-Punk pur«



Last Action Hero – Soundtrack (Sony)

Zuerst hatte ich ja so meine Bedenken, aber der Sound stimmt. Bis auf zwei kleine Hänger geht die CD voll nach vorne los. Powersound pur. Man bleibt beim härteren Kaliber. Die Songs der auf dem Cover abgebildeten Bands sind durchweg Ohrwürmer für Freunde der Heavy-Gangart. Ungewöhnlich gut für einen Film, den man nicht unbedingt gesehen haben muß.

»Besser als der Film«



Daniel Ash
Foolish Thing Desire (Beggars Banquet)

Erneut hat Daniel Ash, seines Zeichens Ex-Bauhaus-Gitarrist, Ex-"Tones on Tail"- und Ex-"Love and Rockets"-Frontman, ein geniales Werk unkonventioneller Rockmusik hingelegt – Schrammel-Gitarren, auf softem Beat mit wummernden Baßläufen. Allein die Startversuche einer Harley als Intro zu "Roll on" sind den Preis wert. Daniel Ash ist ein echter Geheimtip, der erst nach dem dritten Hören richtig ins Ohr geht.

»Echter Geheimtip«



BAP
Pik Sibbe (EMI-Electrola)

Ich meine, der Bandname allein steht schon für Qualitätsprodukte aus dem kölschen Raum. Selbst wenn man Schwierigkeiten mit dem Dialekt hat (schließlich kommt nicht jeder aus Köln), so kann man sich doch nach mehrmaligen Hören auch mit den Texten von Wolfgang N. auseinandersetzen. Kultsong für mich ist "Widderlich" – eine Widmung an die verlogene Politiklandschaft, die es nicht schafft, im Sinne des Volkes zu entscheiden. Neben den Toten Hosen sind BAP so ziemlich das einzige Deutschrock-Projekt, das den heilschreienden Rechtsaußen ordentlich den Marsch bläst.

»Qualitätsprodukt«



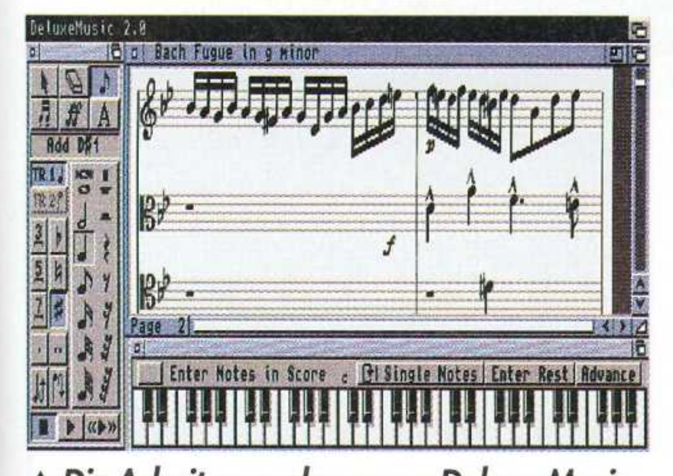

Ein Evergreen fürs

In der Deluxe-Reihe von Electronic Arts tauchen nicht nur so bekannte Programme wie Deluxe Paint (zuletzt in der AGA-Version) oder Deluxe Video auf, sondern auch Deluxe Sound steht auf dem Programm. Inzwischen hat man die Version 2.0 erreicht.

DELUXE MUSIC V2.0

Amiga, ca. 250 DM, Hersteller: **Electronic Arts**, England, Muster von: **Electronic Arts Deutschland**.

Deluxe Music ist ein Musikkompositionsprogramm für MIDI. Die Abkürzung steht für "Musical Instrument Digital Interface" und bezeichnet eine Schnittstelle für Musikinstrumente und Computer, über die Daten ähnlich wie bei einer seriellen Übertragung gesendet werden. So können vom Rechner gesteuert sogar mehrere Instrumente zu einer Art elektronischem Orchester zusammengefaßt werden.



▲ *Die Arbeitsumgebung von Deluxe Music mit dem Notenblatt*

Nach dem Start befindet man sich im Haupt-Editor des Programms, genauer gesagt im Notenblatt. Hier werden die Kompositionen per Maus "eingegeben", die Noten in allen Variationsmöglichkeiten einfach angeklickt und auf die Notenlinien gelegt. Auffällig ist, daß das Programm optisch an die Oberfläche des Betriebssystems OS 2.0 angepaßt und daß man sich bei der Programmierung am Commodore-Standard orientiert hat.

Der Screen des Programms wird in drei Fenster unterteilt. Das größte von ihnen dient als Arbeits- bzw. Notenblatt. Das unterste Fenster zeigt eine Klaviatur mit fünf Oktaven. Das auf der linken Seite befindliche Fenster enthält die Schalter, mit denen die einzelnen Noten und Funktionen gewählt werden können.

Die Arbeit mit Deluxe Music läßt sich am besten mit einem der beiliegenden Beispiel-Musikstücke erlernen. Neben vielfältigen Änderungsmöglichkeiten für die Noteneingabe können auch die MIDI-Voreinstellungen an das eigene System und die eigenen Instrumente angepaßt werden. Neu hinzugekommen ist eine Makro-Verwaltung. Hier können aufeinanderfolgende Befehle zu einer Sequenz zusammengefaßt, gespeichert und bei Bedarf per "Knopfdruck" abgearbeitet werden. Vor allem bei Änderung einzelner Abschnitte eines Musikstücks lassen sich so oft auftauchende Funktionen je nach Gebrauch zusammenlegen.

Eine weitere Neuheit wird Musiker begeistern, die gleichzeitig auch ARexx-Programmierer sind. Das Programm verfügt über eine ARexx-Schnittstelle, eine sogenannte Exec-Funktion, mit der ARexx-Scripts eingebunden werden können.

Deluxe Music kann in der neuen Version 2.0 professioneller Studio-Software die Stirn bieten. Mit diesem Programm bekommen Musik-Semiprofis nun ein Werkzeug in die Hand, mit dem sich wesentlich mehr machen läßt als mit einem Tracker-Programm. Die gefertigten Notenblätter lassen sich auch problemlos ausdrucken. Der Ausdruck auf einem Laser- oder



Tintenstrahldrucker genügt auch höheren Qualitätsansprüchen.

Will jemand mit dem Amiga im Bereich MIDI einsteigen, so muß er ca. 250 DM für das Programm und ca. 60 DM für ein gutes MIDI-Interface ausgeben – die entsprechenden Instrumente nicht eingerechnet. Zwar kommt in dieser Beziehung der Atari immer noch besser weg – vor allem wegen des wesentlich größeren Software-Angebots –, jedoch setzt sich der Amiga klar an Position 2. Das gilt vor allem, wenn man sich die Preise für PC-Zubehör ansieht, wo oftmals ein MIDI-Kabel schon hohe Kosten verursacht, weil die Anschlüsse nicht der Norm entsprechen.





Augenflimmern anno '94

Der Filmmarkt ist in Bewegung: Weniger Fortsetzungen und mehr echte Neuheiten – das bringt '94. ASM schaute genau hin und zeigt Euch, was in den Kinos demnächst in True-Color und Echtzeit-Animation über die Leinwände flimmert.

Horror-Klassiker

Er ist wohl schon gruselgeschädigt: **Francis Ford Coppola**, der sich eben noch mit blutrünstigen Grafen vom Schlage eines **Dracula** beschäftigte, bleibt beim klassischen Horror. **Frankenstein** ist seine neueste Produktion, mit Verwandlungskünstler **Robert de Niro** in der Hauptrolle. Und auch das nächste Projekt ist schon anvisiert. Coppola plant einen weiteren Dracula-Film. Der soll **Van Helsing's Chronicles** erzählen. Oberpsychopath **Anthony Hopkins** hat für den Film schon zugesagt. Ob er diesmal den Lammfrommen spielt, darüber schweigt sich Andy allerdings aus...

Dreimal nackt

Er mußte ja kommen, der dritte Teil der "nackten Kanone". Unter dem schwachsinnigen deutschen Titel **Die nackte Kanone 33 1/3** (Originaltitel: **The Naked Gun 3**) mimt Weißhaar **Leslie Nielsen** wieder den trotteligen Polizisten vom Dienst. Für weibliche Rundungen sorgt wieder Rotschopf und Ex-Elvis-Angetraute **Priscilla Presley**. Der Verleiher verspricht keine neue Handlung, aber viel Chaos und weitere Fortsetzungen bis zur Rente des Geheimagenten Frank Drebin. Kinostart ist Mai '94.



▲ *Unvergleichlich: Leslie Nielson samt nackter Kanone*

Dino-Spaß

Robin Williams sprang ab, aber Top-Komiker und Kinderschrumpfer **Rick Moranis** kannte keine Skrupel: Er spielt Barney Geröllheimer in **Familie Feuerstein.** Ihm zur Seite stehen Fred alias Schwergewicht **John Goodman** und eine Menge Neandertaler. Ins Kino kommt der Cartoon-Nonsens im Juli '94.

Früher, nämlich schon zur Jahreswende, erfreut uns Dino-Fan **Steven Spielberg** als Produzent der **Vier Dinos in New York**. Diesmal gibt's keine Computertricks, aber eine Mischung aus Zeichentrick- und Realfilm. Zur Handlung heißt es lakonisch: "Vier drollige Dinosaurier erleben in New York aufregende Tage". Au ja, am besten so wie in **Jurassic Park**...

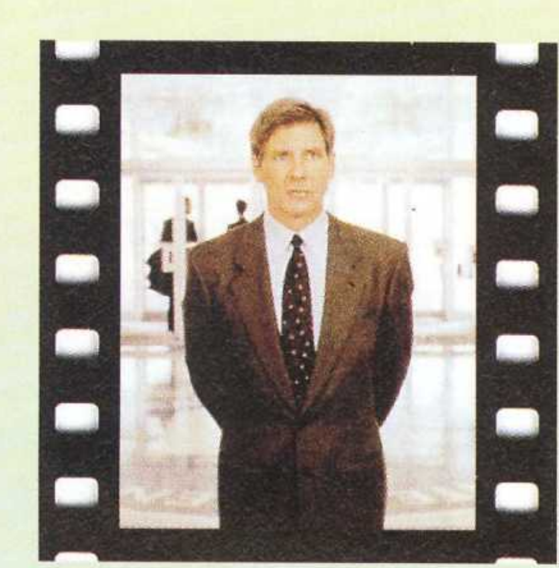
Familienstreß

Kathleen Turner versucht's wieder mal im leichten Fach. Zusammen mit **Dennis Quaid** und einem kleinen Baby wurde **Ein absolut cooles Trio** daraus, das sich im wohlverdienten Agenten-Urlaub ein paar Kriminellen stellen muß. Ab Januar im Kino.

Indy auf der Flucht

Harrison Ford, lange **Auf der Flucht** und immer noch ganz außer Atem, kommt nicht zur Ruhe. Gerade hat er den Drogen-Thriller **Clear and Present Danger** abgedreht, in dem er als Ex-CIA-Agent eine Spezialeinheit in Kolumbien retten muß – Rambo läßt schön grüßen. Bis zum Kinostart im September '94 ist's aber noch eine Weile Zeit – warum nicht zwischendurch **Indiana Jones 4** drehen? Der Indy-Schöpfer **George Lucas** und Auf-der-Flucht-Autor **Jeb Stuart** drängen den Mimen jedenfalls, die Geheimratsecken wieder unter dem Schlapphut zu verstecken. Nicht ohne Erfolg: Gegenüber der englischen Zeitschrift **Vox** gab Ford zu Protokoll: "Wenn das Drehbuch gut ist, steht dem nichts im Wege". ■

msu



▲ *Noch im Anzug, demnächst wieder mit Schlapphut: Harrison Ford in "Clear and Present Danger"*

Fortsetzungen

Auf ein Neues: Der Köter namens Beethoven sabberte sich in die Herzen der Zuschauer und terrorisiert sein Herrchen jetzt gar als **Eine Familie namens Beethoven** (Dezember '93). **Wayne's World 2** gibt im März dem Unsinn eine Chance. Ebenso die Neuauflage der **Addams Family**, natürlich wieder **In verrückter Tradition** (Januar). **Eddie Murphy** zieht es in **Berverly Hills Cop 3** im August wieder nach Kalifornien, während **Christopher Lambert** im März in **Highlander 3** das Schwert schwingt.



◄ *Wayne's World 2*



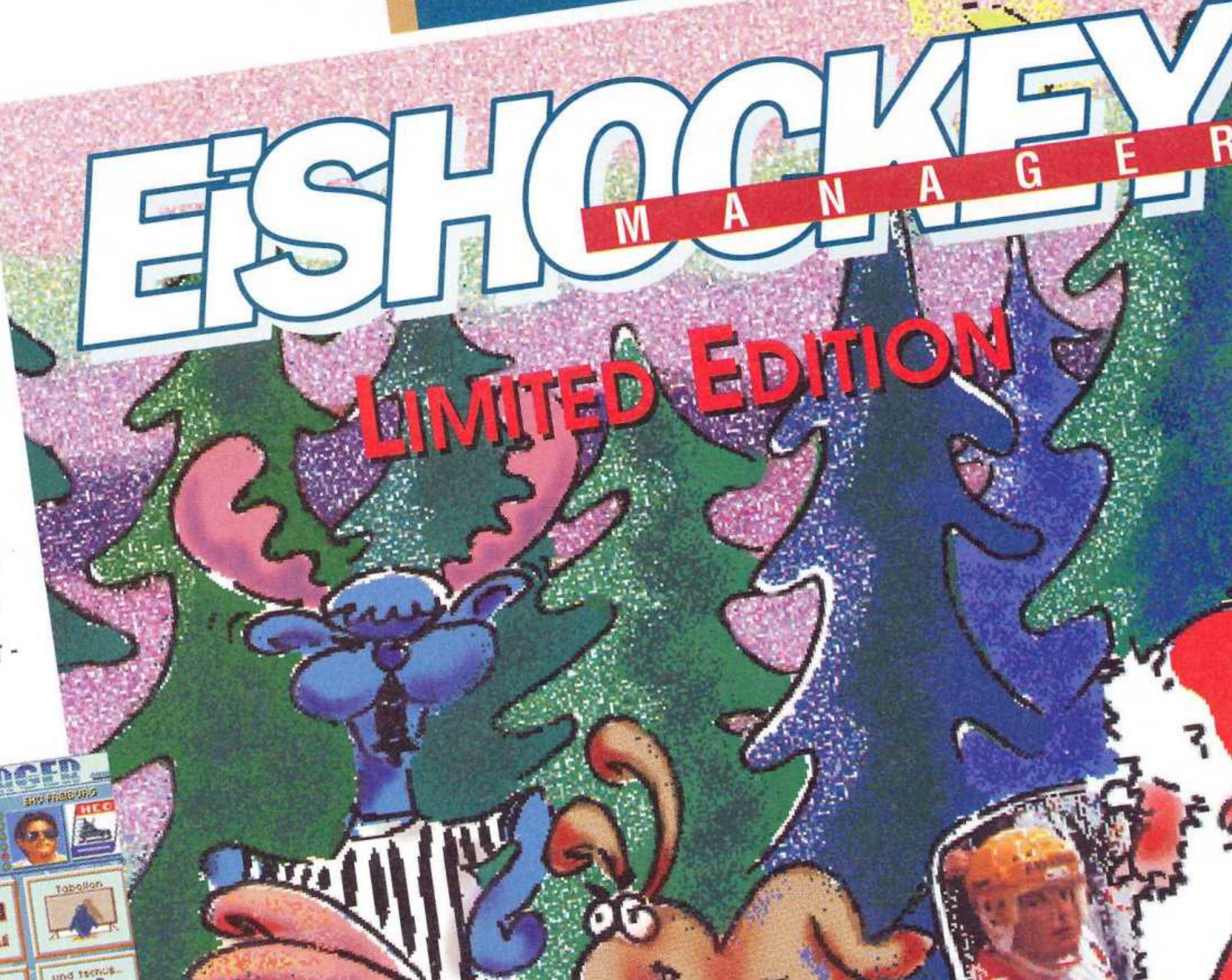
◄ *Eine Familie namens Beethoven*



◄ *Addams Family – In verrückter Tradition*

PENALTIES UNTER'M TANNENBAUM

Für AMIGA und PC



Glückwunsch, Sie haben es geschafft. Den "Eisbären" haben Sie das Fell über die Ohren gezogen, die "Haie" haben sich die Zähne an Ihnen ausgebissen. Nächste Woche müssen Sie an der Brehmstraße antreten. Puckjäger und Penalties, Powerplays und Playoff-Runden bestimmen ab sofort Ihr Leben. Sie sind der Manager - entscheiden Sie!



AMIGA

AMIGA





FEATURES

1- 4 Spieler • 6 Schwierigkeitslevel • jede Liga incl. Play-Offs, DEB- und Europapokal • Weltmeisterschaft mit Berufung der Spieler in den Kader und WM-Statistiken • alle Tabellen, Statistiken und Highscore-Listen • animierte Torszenen über den ganzen Bildschirm • Taktikeinstellungen manuell, computergestützt oder automatisch • 12 Manager zur Auswahl mit allen Aufgaben

Mit VHS-Videoband der Eishockey-Bundesliga-Saison 92/93



SOFTWARE 2000
Programmiert auf gute Unterhaltung.

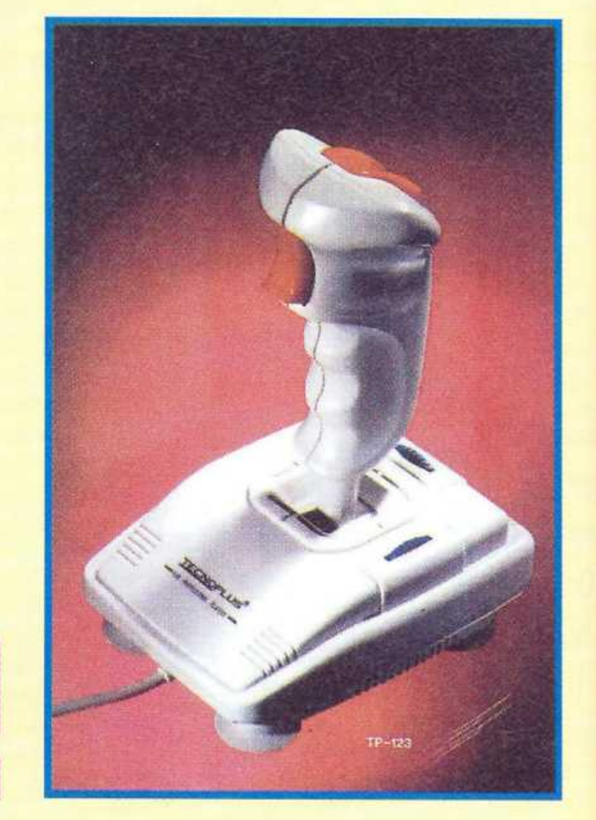
Software 2000 • Postfach 110 • 23691 Eutin • Hotline (04521) 800444 • Mailbox (04521) 800447

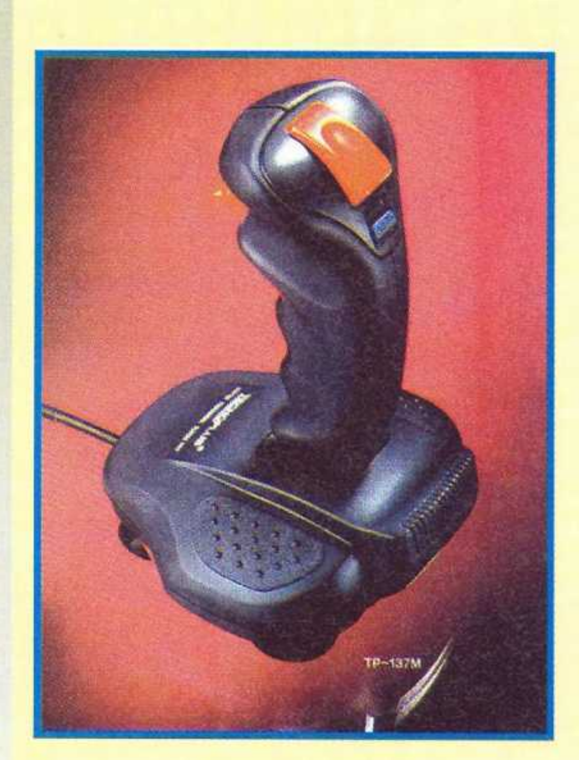


Hardware

Also ehrlich, kein Actionspiel macht richtig Laune, wenn der Joystick oder das Joypad höchstens noch den Schwungdeckel von der Mülltonne bewegen können. Neu – zumindest in Deutschland – macht sich die Firma Tecnoplus an diesen Markt. Für uns Grund genug, die Angebote einmal unter die Lupe zu nehmen – zumal für alle gängigen System etwas Kostengünstiges geboten wird.

Zauberstäbe







PC-Ware

Mit dem TP 191 Eagle bringt Tecnoplus endlich ein brauchbares Joypad für den PC heraus. Das graue Teil hat neben dem Steuerkreuz zwei Feuerknöpfe und einen Turbofeuerschalter. Die Größe stimmt – sprich, es liegt gut in der Hand. Lediglich das Kabel hätte man in der Mitte anbringen können. Nicht aus Designgründen, sondern wegen des praktischen Nutzens, weil ja einige Spieler gerade am Kabelausgang eigentlich ihren Zeigefinger liegen haben. Dennoch: Für knapp 25 Mark ist das Ganze ein brauchbarer Ersatz für überdimensionierte Joysticks, die unter Umständen den Schreibtisch verschandeln.

Der TP 123 Hawk Junior bietet sich vor allem für Action-Games an. Kurze Steuerwege und Saugfüße, die ausnahmsweise mal halten, sind die Vorteile dieses Geräts. Die Verarbeitung bei den Feuerknöpfen entspricht jedoch dem Preis von 20 Mark.

Der TP 189 Hawk-Analog sei den Fliegern ans Herz gelegt, zumal er für den Preis von knapp 25 Mark ohne weiteres erschwinglich ist. Recht ordentlich für actionbetonte Simulationen! Den einzigen Schwachpunkt teilt der TP 189 jedoch mit fast allen Budget-Sticks. Das Center (die Nullstellung) ist ganz schön wabbelig.

Amiga-Stuff

Der TP 131 Scorpion Junior ist ein handlicher Digital-Joystick, der mir vor allem durch den versenkten Feuerknopf am oberen Ende gefällt. Luxus ist das Teil zwar nicht, aber 13 Mark kann man ja zweimal im Jahr ruhig rausschmeißen.

Der TP 137 Scorpion Plus hält sich durch die Bank weg im Durchschnitt der Budget-Sticks, bietet aber im Gegensatz zum Junior einen Schalter für Dauerfeuer. Kostenpunkt 20 Mark.

Ebenfalls im Programm sind Joypads und -sticks fürs SuperNES und fürs MegaDrive sowie Sound- und Gamecards.

Das komplette Programm gibt's übrigens bei so ziemlich jedem gutsortierten Computer-Dealer.





Wie kommen diese ASMlinge eigentlich zu ihren Bewertungen?" – Wenn Euch diese Frage und noch ein paar andere "interne" Dinge interessieren, seid Ihr auf dieser Seite goldrichtig...

Alle größeren Spieletests verfügen über unsere "große Wertungsbox". Diese enthält neben dem ASM-Urteil noch Wertungen zu insgesamt fünf Kriterien. Drei davon tauchen immer auf; sie sind für jedes Spiel wichtig:

Grafik – Ästhetik, Animation, Farbgebung, Scrolling, Deutlichkeit

Sound – technische Qualität, Einfalls- und Abwechslungsreichtum von Begleitmusik und Geräuscheffekten

Ablauf – Spiellogik, "Gameplay", Spielbarkeit

Darüber hinaus gibt es immer zwei "freie" Kriterien, die sich der Spieletester passend zum jeweiligen Spiel aus der folgenden Palette heraussucht:

Preis/Leistung
Realitätsnähe
Humor
Idee
Atmosphäre
Anleitung
Spielstärke
Dauerspaß
Steuerung
Aufmachung

Je nach Art des Spiels bekommt Ihr so ein recht breitgefächertes Bild von dessen Stärken und Schwächen. Das **ASM-Urteil**, das groß im Balken erscheint, ist nun nicht etwa ein rechnerischer Mittelwert zwischen den fünf Ergebnissen in der Wertungsbox. Das ASM-Urteil soll vielmehr Auskunft darüber geben, ob das betreffende Spiel Spaß macht oder nicht. Es hat mit dem zu tun, was wir früher als "Motivations-Note" einzeln gewertet haben. Das ASM-Urteil ist so etwas wie die "ehrliche Meinung" der Redaktion zu einem Spiel, unabhängig von dessen einzelnen Punktzahlen bei den Testkriterien.

Kleinere Testberichte (auch die Artikel in der "Replay"-Rubrik) haben nur einen einfachen Wertungsbalken mit dem jeweiligen ASM-Urteil.

DIE ASM-WERTUNG VON 0 BIS 12:

0-5 **mangelhaft** (das Spiel hat echte Mängel, von einem Kauf würden wir abraten)

6-8 **annehmbar** (Stärken und Schwächen sind gleichmäßig verteilt, das Spiel entspricht dem Durchschnitt)

9-10 **gut** (hebt sich positiv von der Masse ab)

11-12 **sehr gut** (uneingeschränkte Empfehlung; das Spiel kann auch verwöhnte Spielefreaks begeistern).

Abgesehen von diesen Punktwertungen gibt es noch spezielle Auszeichnungen. Den **Hitstern** verleihen wir an Spiele, die wir für wegweisend (oder "trendsettend") halten. Besonders geniale Games mit einer neuartigen Spielidee und einwandfreier Gestaltung bekommen sogar das Prädikat **Mega-Hit**. Aber das ist ziemlich selten.

Das **Spiel des Monats** schließlich wird für jede Ausgabe in einer rituellen Meinungs-Prügelei aller ASM-Redakteure ermittelt.

Check-point

TOP 5

▲ *Wo fliegen sie denn?*

MARKUS KRICHELS TOP 5

1. Civilization (Amiga)
2. Lords of the Rising Sun (Amiga)
3. Bundesliga Manager Prof. (PC)
4. Caesar (PC)
5. Player Manager (Amiga)

SPIEL-GENRES

Wie Ihr sicher schon gemerkt habt, ist das traditionelle Rubrikenkorsett, das alle Spiele in insgesamt 4 klare Genres einteilte, unseren Renovierungsarbeiten zum Opfer gefallen. Wir hatten, wie wir meinen, eine bessere Idee: Bei jedem Spieletest und jeder Preview stehen 1-2 Hinweissymbole, die zeigen, in welche Sparte sich das jeweilige Spiel einordnen ließe:


Reaktions- und Geschicklichkeitsspiele


Baller- und Prügelspiele


Jump'n'Run-Spiele


Adventures


Rollenspiele


Denk- und Knobelspiele


Strategiespiele


Gesellschafts- und Kartenspielprogramme


Management- und Wissenschaftssimulationen


Sportsimulationen


Automatensimulationen


Flug- und Fahrsimulatoren



Lernspiele

Steht bei einem Spiel beispielsweise ein Strategie- und dahinter ein Ballerspielpiktogramm, so handelt es sich um ein Strategiespiel mit Shoot-'em-Up-Einschlag.

DIE REDAKTIONSTRUPPE


Stefan Martin Asef (sma)

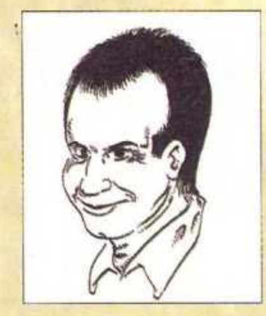

Jürgen Borngießer (jb)


Vera Brinkmann (vb)


Marcus Höfer (cus)


Thomas Morgen (tom)


Peter Schmitz (sz)


Klaus Trafford (kate)

Das fehlede " "

Habt Ihr Euch scho mal überlegt, was passiere würde, we es de Buchstabe " " icht gäbe? Usere gaze Sprache wäre ei eiziges Chaos. Kei verüftiger Artikel wäre mehr dri. Hier köte selbst dem um user Wohl besorgte Deutschlehrer die Lust am Beruf vergehe. Ma muß sich das mal bildlich vorstelle; am Beispiel dieser Rubrik: Früher hieß sie ja "Kovertieruge", ud weil wir ebe befürchtete, daß irgedjemad mal auf de Trichter komme würde, das " " zu elimiiere, ate wir sie "Replay". Ählich sieht es mit usere ame aus: Vera Brikma, Stefa Marti Asef, Thomas Morge, Jürge Borgießer ud meiereier sid betroffe, aber ur, we ich mich icht Klaus Trafford ee. Marcus Höfer ud Peter Schmitz köe sich glücklich schätze, keierlei Kürzug uterlege zu sei. Die Frage ach der gekürzte Kosole habe wir us auch gestellt: SEGA ist besser dra als itedo? Oder – gaz aktuell: Der Weiachtsma. Er kommt i diesem Jahr mit Retiere ud Gescheke ud hat immerhi füf bradeue Kovertieruge im Sack, ämlich:

Tschö mit "ö" (aber ohne "n")

Euer Klaus



(Amiga 1200)

ca. 90 DM, Test in: **ASM 4/92** (Amiga), Hersteller: **21st Century Entertainment**, England, Muster von: **Die Cassette.**

Des darf weiter geflippert werden. Nach dem Erfolg auf den "Normal-Amigas" war es ja eigentlich ein Muß, diesen Super-Flipper auch für das Amiga CD-32 umzusetzen. Und wenn ein solches Game für Commodores Edel-Konsole existiert, sollte die Version für den A1200 nicht lange auf sich warten lassen. A4000-Besitzer dürfen sich gleich mitfreuen, auch auf dem "Großen" verrichtet Pinball Fantasies seine Dienste. Gespielt werden die üblichen vier Flipperszenen "Partyland", "Speed Devils", "Billion Dollar Gameshow" und "Stones'n'Bones". Die "Bälle" und der Hintergrund werden absolut ruckelfrei gescrollt, das Ganze findet außerdem im 256-Farben-Modus statt.

Freuen dürfen sich auch die Festplattenbesitzer. Pinball Fantasies läßt sich nämlich ohne Probleme auf jede gewünschte Partition und in jedes beliebige Verzeichnis installieren. Gestartet werden die einzelnen Flipper über ein Auswahlmenü von der Workbench aus, wohin jeder Flipper nach Beenden auch wieder "hinspringt". Endlich mal ein Programm, das es dem Amiga-Besitzer erlaubt, auch ohne Reset wieder in die normale Rechnerumgebung zu gelangen. Es geht also doch! Als Kopierschutz dient eine Handbuchabfrage. Die Programmdisketten können also nach der Installation ruhig in der Diskettenbox verschwinden.



▲ Klong...zong...zong...wow!

Das "neue" Pinball Fantasies macht eine sehr gute Figur. Allerdings fehlt mir ein wenig das Joypad des Amiga CD-32 – noch besser wären echte Druckknöpfe rechts und links. Das Drücken auf die beiden Shift-Tasten ermüdet bei falschem Standort des Rechners nicht nur die Daumen, sondern auch die Tasten. Wenn Pinball Fantasies der neue Standard für Amiga-1200-Games wäre, dann würde ich mir keine Sorgen mehr machen: bunt, schnell, auf HD installierbar und ins System integriert. Vielen Dank an 21st Century Entertainment!



Urteil: 11 SEHR GUT

ca. 100 DM, Test in: **ASM 12/91** (PC), Hersteller: **Microprose, USA**, Muster von: **Microprose Deutschland**.

F-117A Stealth Fighter 2.0 (Amiga)

Es darf wieder "Retter des Weltfriedens" gespielt werden. Diesmal mit einem der modernsten Kampfflugzeuge, simuliert auf dem Amiga.

Die F117A war zuletzt bei der Konfrontation USA/Irak im Einsatz. (Wir werden dieses historische Ereignis gleich wiederfinden.) Microprose liefert drei Disketten aus, ein Installationsprogramm für die Festplatte ist enthalten. Das installierte Spiel koppelt sich nach dem Start erst mal von der Workbench ab, andere laufende Programme müssen erst per Hand beendet werden, ansonsten geht gar nichts. Anschließend befindet man sich nach einem kurzen Intro im Pilotenraum wieder, wo die verschiedenen Missionen gewählt werden und das Briefing stattfindet – also die Einsatzbesprechung und die Planung der taktischen Vorgehensweise. Hat man das alles im Kopf, wird die Maschine mit Waffensystemen bestückt. Gewählt werden kann bei den Missionen aber auch ein Übungseinsatz, bei dem man die Maschine erst einmal kennenlernt.

▲ *Der Auftrag!*

F117A ist ein typischer Flugsimulator von Microprose. Das heißt: Ausgeklügelte Simulationsumgebung, viel Grafik, viele Missionen, viele "echte" Kriegsgebiete, viel Grund, sich über das wirklichkeitsgetreue Geschehen aufzuregen, aber auch solide Gestaltung und viel Spiel fürs Geld.

Die Darstellung der Flüge erfolgt auf dem Amiga nicht in der vom PC gewohnten Auflösung. Auch die Geschwindigkeit kommt so richtig erst ab einem A3000 zur Geltung, zumindest sollte eine Turbo-Karte vorhanden sein. Stimmen die Voraussetzungen, dann kann man diesen Simulator getrost als Highlight ansehen. Verglichen mit der nur "brauchbaren" PC-Version schneidet die Umsetzung also deutlich besser ab.



ca. 80 DM, Test in: **ASM 8/93 (PC)**, Hersteller: **Electronic Arts**, England, Muster von: **Hersteller**.



Space Hulk (Amiga)

Das Problem mit den Genestealers wächst sich langsam zu einer Bedrohung aus. Immerhin sind davon jetzt auch die Amiga-Computer betroffen.

Nach langen Jahren der Expansion und der Weltraumforschung hat sich die Menschheit mehr zum Schlechten als zum Guten gewendet. Die ehemals stolzen Riesenschiffe, die durch fremde Dimensionen die langen Distanzen zwischen den Planeten bewältigen sollten, sind durch Unfälle zu Schrotthaufen geworden, in denen sich eine gewaltige Gefahr gebildet hat: die Genestealers, eine Rasse von genetischen Parasiten.

Da man die Gefahr bannen und die Raumschiffe zurückerobern will, schickt man Kämpfer der Extraklasse, sogenannte Terminatoren, die sich der schwierigen Aufgabe widmen sollen. Die Terminatoren sind genkonditioniert und sehr stark. Leider aber auch sehr dumm, denn sie stehen so lange irgendwo in der Gegend herum, bis man ihnen konkrete Anweisungen gibt. Diesen Part muß der Spieler übernehmen, indem er den Terminatoren in einer simplen "Programmiersprache" die Aufgaben erteilt.

Auf dem Amiga macht sich Space Hulk grafisch wirklich gut. Auch hier wird der Bildschirm in fünf Abschnitte unterteilt, in denen entweder der Ablauf der jeweiligen Mission oder die dazugehörenden Steuerelemente zu sehen sind. Begonnen wird mit Übungsmissionen, die man erst mal hinter sich gebracht haben sollte, bevor man sich an die wirklich gefährlichen Sachen macht.

▲ *Terminatus stupidus*

Von der Spielbarkeit her steht die Amiga-Version der auf dem PC in nichts nach, nur daß wieder mal nicht auf Platte installiert werden kann. Und diesen Punkt kritisiere ich so lange, wie sich – egal bei welchem Spiel – daran nichts ändert. Die drei Disketten müssen nämlich für jede kleine Spieländerung gewechselt werden – was mich wieder zur Frage führt, was so schwer daran sein soll, eine Platteninstallation vorzusehen.

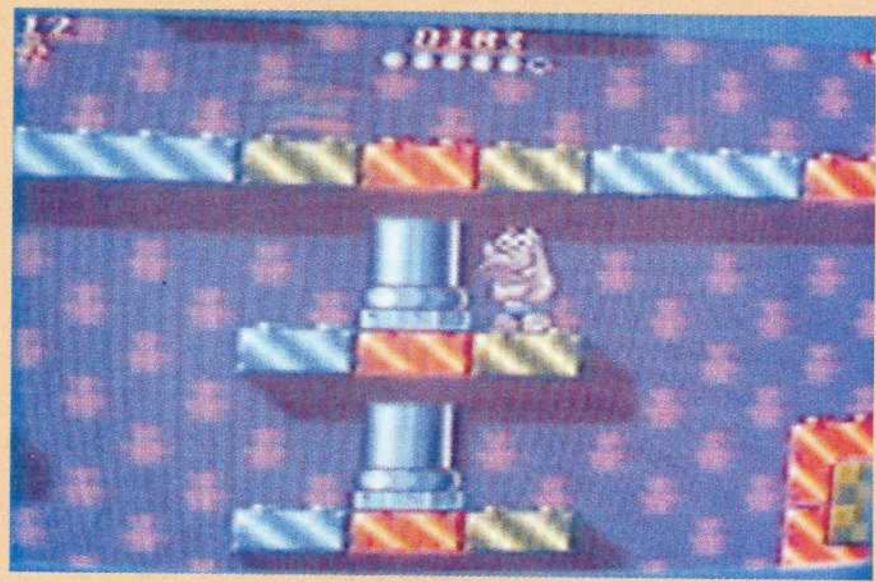


ca. 100 DM, Test in: **ASM 12/93** (Game Gear), Hersteller: **Sega/Ottifant Productions,** Hamburg, Muster von: Hersteller.

The Ottifants (Master System)

Jump'a'Fant mit Bruno auf dem Master-System: knallbunte Otti-mäßige Grafik, fetzig-elefantöser Sound, Spielablauf wie gehabt, aber leider ein Scrolling aus dem Hause Reihermann und Söhne.

Was auf dem Game Gear verhältnismäßig fein rüberkam, kann für Master-System-Verhältnisse nicht uneingeschränkt begeistern – obgleich den Spielen auf diesen beiden Systemen exakt derselbe Code zugrundeliegt. Aber was fürs LCD-Schirmchen gut ist, kann auf dem heimischen Ferngucker doch anders wirken. Nun gut, die Mega-Drive-Version (die gut informierten Kreisen zufolge die Beste von allen sein soll) läßt noch etwas Hoffnung auf einen "Hitstern in letzter Minute" übrig. Der größere Bildschirm bringt bei den Master-System-Ottifanten nämlich astreines Zappelscrolling zum Vorschein.



▲ *Gleich geht es abwärts*

Wer über das Ruckeln hinwegsieht, wird indes auf seine Kosten kommen, denn Spaß macht das Game allemal, was eher der Hauptfigur als dem Spielablauf zuzuschreiben ist. Der ist – was bereits bei der Game Gear-Variante gesagt wurde – nicht anders als bei anderen Spielen dieses Genres.

Wer ein Master System besitzt und bereit ist, 100 Mark für Durchschnittsware auszugeben, der sollte ruhig zugreifen. Diejenigen, die zusätzlich noch ein Game Gear haben, sollten sich lieber die Version dafür zulegen. Bliebe als Alternative noch das Warten auf die Mega-Drive-Konvertierung, auf die wir insgeheim auch unsere Hoffnungen setzen.

Vielleicht erwarten uns ja auch noch Überraschungen in Sachen Levelgestaltung, Ablauf, Grafik und Sound. Also, ihr Ottifanten: abwarten und mit dem Rüssel spielen... ■

al/kate

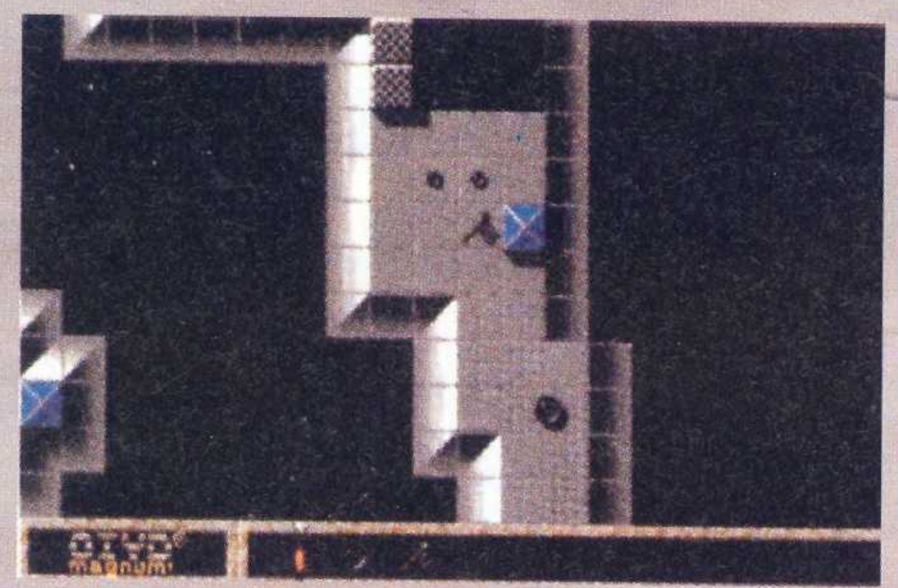


79,95 DM, Test in: **ASM 1/94 (PC)**, Hersteller: **dongle ware**, 69139 Neckargemünd, Muster von: **Hersteller**.

Oxyd Magnum! (Amiga)

Jetzt hätte ich beinahe einen Ausruf wie der Affe aus der T*y*t*-Werbung gemacht: "Da isser ja!" Zum Glück für Oxyd Magnum habe ich mich noch an meine sprachliche Kinderstube erinnert...

Nun darf ich auch auf meinem Lieblingsrechner knobeln", dachte ich, als die Amiga-Version von Oxyd Magnum auf meinem Tisch landete. Das Spiel sieht grafisch nicht so gekonnt aus wie auf dem "Kompatiblen". Schuld sind weniger die "Nur-32-Farben", eher ist's die teilweise etwas unglückliche Palettenauswahl. Aber über so etwas schaut man erst mal weg. Auf dem Amiga wird mit der Maus gesteuert. Man "rollt" die Kugel ganz einfach durch die Gegend und versucht, die Oxyd-Steine zu finden. In dieser Hinsicht ist das Ganze absolut identisch mit der PC-Version, und auch hier bekommt man nach Bewältigen eines Levels ein Paßwort, mit dem man beim nächsten Mal an derselben Stelle wieder einsteigen kann.



▲ *Echt zum Kugeln*

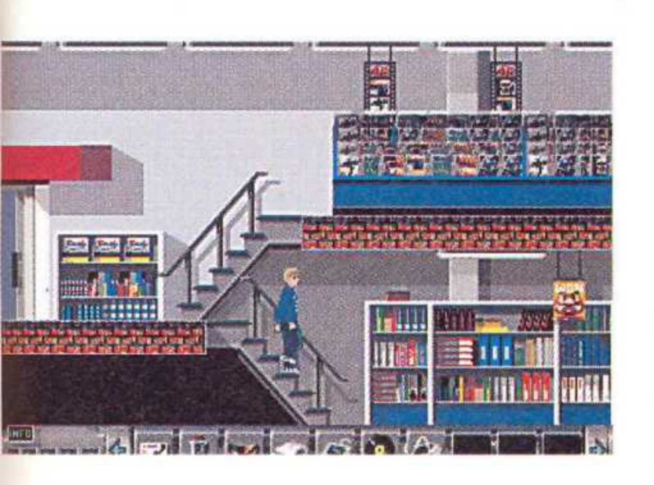
Es fehlen auch nicht die Levels, in denen das Wechsel-Symbol zwischen einer schwarzen und einer weißen Kugel hin- und herschaltet. Und hier beginnt der Ärger: Aus irgendeinem Grund bleibt eine Position der Maus irgendwo im Programm hängen. Das bedeutet, daß die darauf angewählte Kugel sich schleunigst auf den Weg macht, diese Position auf dem Spielfeld zu erreichen. Manchmal mag das klappen. Gerät man jedoch in ein Labyrinth, das aus einer Wasserfläche mit Stegen oder einer Moorlandschaft besteht, geht's unweigerlich ab.

Wenn es diesen Bug nicht mehr gäbe, dann wäre Oxyd Magnum zwar nicht genauso schön, aber genauso spielbar wie auf dem PC. Und damit beginnt mein DIlemma. Denn eigentlich müßte auch die Amiga-Version einen Hitstern bekommen. Da der Fehler in einer frühen Version auftaucht, denke ich mal, daß er schnell entdeckt wird. Also: Gut!



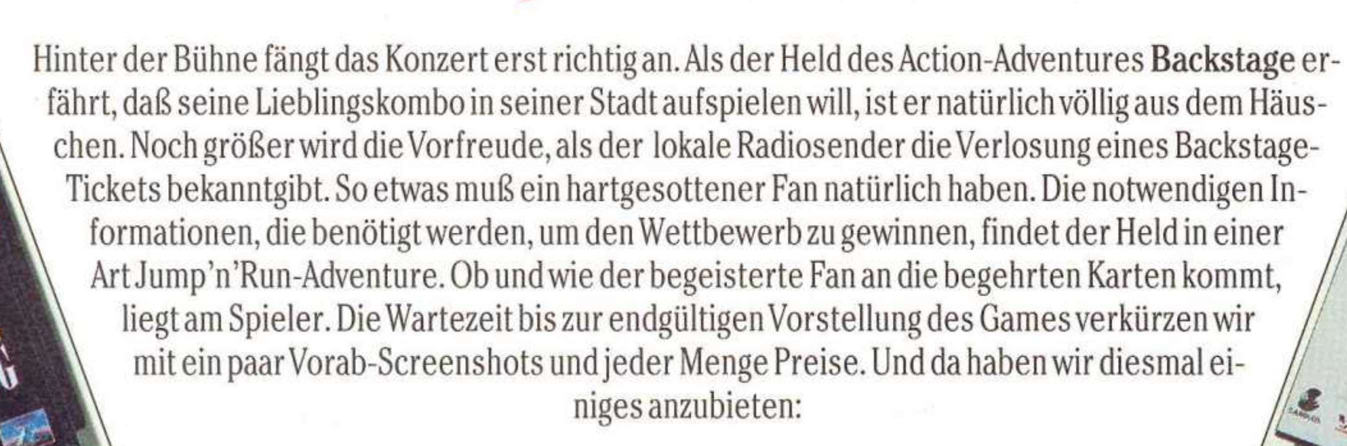






LIVE BABY, LIVE!

Fein: Bei der ASM gibt's mal wieder was zu gewinnen. Großzügige Sponsoren sind diesmal der Live-Club, die Firma Art Departement, und – weil's so schön ist – packen wir selbst auch noch ein paar Preise drauf. Knackpunkt der Competition ist das neue Live-Club-Werbe-Spiel, das dieser Tage unter die Leute kommen soll.



Hinter der Bühne fängt das Konzert erst richtig an. Als der Held des Action-Adventures **Backstage** erfährt, daß seine Lieblingskombo in seiner Stadt aufspielen will, ist er natürlich völlig aus dem Häuschen. Noch größer wird die Vorfreude, als der lokale Radiosender die Verlosung eines Backstage-Tickets bekanntgibt. So etwas muß ein hartgesottener Fan natürlich haben. Die notwendigen Informationen, die benötigt werden, um den Wettbewerb zu gewinnen, findet der Held in einer Art Jump'n'Run-Adventure. Ob und wie der begeisterte Fan an die begehrten Karten kommt, liegt am Spieler. Die Wartezeit bis zur endgültigen Vorstellung des Games verkürzen wir mit ein paar Vorab-Screenshots und jeder Menge Preise. Und da haben wir diesmal einiges anzubieten:



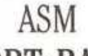
3 Walkmans
2 Kofferradios
5 Videos "Basic Instinct"
5 Videos "Boomerang"
3 CDs "Ace of Base"
5 CD-Uhren
3 Telefonkarten
3 Schlüsselanhänger
3 Rapper-Kappen
1 Bausatz
5 ASM-Jahresabos
10 ASM-Sonderhefte Nr. 21
10 PC-Spiele
5 ASM-T-Shirts
10 Bücher "Space Rat"
10 Bücher " 66 Game Boy Spiele"

Nicht schlecht, was? Wie der Held des Games müßt ihr jedoch erst mal einige Fragen beantworten. Dazu muß allerdings kein Adventure gelöst, sondern nur diese Seite genauer studiert werden. Hier sind die Fragen:

1: Wie heißt das neue Spiel des Live-Club?
2: Welche Firma hat es programmiert?

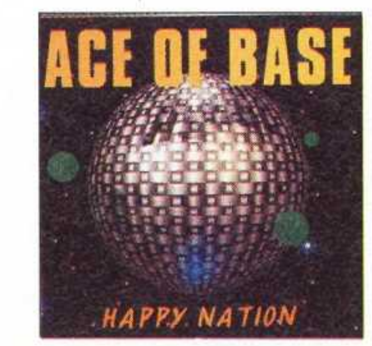
Wenn Ihr das herausgefunden habt und sofern Ihr weder bei der ASM noch bei Art Department arbeitet, dann sollte Ihr die Antworten innerhalb von 45 Tagen an uns senden. Der Rest ist reine Glücksache.

ASM
KENNWORT: BACKSTAGE
Postfach 1870
37258 Eschwege














COSMIC SPACEHEAD

Mega Drive/Game Gear, Hersteller: **Codemasters**, England.


▲ *Toll, die schwebenden Felsen*

Cosmic Spacehead ist ein intergalaktischer Tourist vom Planeten Linoleum. In einem Mini-Adventure mit Actioneinlage muß der knirpsige Reisende dringend beweisen, daß es die Erde noch gibt und daß er sie auch tatsächlich besucht hat.

Urlaub im All

Coming Soon

Wenn einer eine Reise tut, dann hat er was zu erzählen. Dumm ist nur, wenn ihm niemand die fantastischen Stories glauben will. Cosmic, der Alien-Tourist, kommt viel rum in der Galaxis. Als er von seiner jüngsten Reise zum Planeten Erde zurückkommt, fällt ihm auf, daß er vergessen hat, Fotos von dem unglaublichen Urlaubsort (Erdlinge? Die gibt's doch gar nicht!) zu machen.

Da der junge Reisende auf seinem Heimatplaneten Linoleum als rechter Aufschneider mit einer viel zu großen Klappe bekannt ist, will ihm jedoch keiner die Geschichte mit den vergessenen Schnappschüssen abkaufen. Um die Ehre zu retten, muß der Held nun dringend an Ablichtungen des sagenhaften Planeten kommen, denn ohne Beweis kauft ihm keines der Lineolumschen Magazine seine Titelstory ab.

Da hilft nur eins: Rücksturz zur Erde, Fotos machen und wieder zurück nach Hause, wo man sich als weltmännischer Held feiern läßt. Wie bei Computerspielen üblich, fangen hier die Schwierigkeiten erst richtig an. Der ambitionierte Held hat nämlich keinen Pfennig Kohle mehr in der Urlaubskasse, seinen Reisepaß verschlampt und auch keine Mifahrgelegenheit.


▲ *Tolle Aussicht hier oben!*

Zurück zur Erde

Cosmic Spacehead ist eine nette Mischung aus Jump'n'Run- und klassischen Grafikadventure-Games. Hauptaufgabe des Space-Touristen und Spielgrundgerüst ist das Einsammeln und richtige Anwenden von Informationen und Gegenständen. Weil es sich in der Praxis so gut bewährt, hat man dafür die Lucas-typische Adventure-Steuerung mit Mauszeiger, Multiple-Choice-Antworten und einem Inventory übernommen. Sicherlich läßt sich ein Konsolengame mit Pad nicht so gut steuern wie ein "richtiges" Adventure mit einer Maus, aber es klappt trotzdem. Cosmic läuft also durch die Gegend, sammelt Dinge ein, redet mit Leuten und versucht, Probleme durch intensives logisches Denken zu lösen.

So gibt es beispielsweise erst einen Reisepaß, nachdem man einen Lino-Dollar eingesammelt, in einem anderen Bild mit der gerade gefundenen Knete einen Glücksspielautomaten gefüttert, für das gewonnene Geld auf dem Postamt einen Briefumschlag erworben und den Brief an einen Verwandten abgeschickt hat, der nach wenigen Spielzügen die Existenz des Touri-Aliens bestätigt. Mit einem Paßbild aus einem Fotoautomaten und einem Geburtszertifikat kann dann wiederum an einem anderen Ort ein Reisepaß beantragt werden. Will man von einem Ort an den anderen gelangen, so hat man sich erst mal durch einen Jump'n'Run-Level zu kämpfen. Cosmic Spacehead ist ein sehr friedliebendes Spiel. Der Held hat keinerlei Bewaffnung und muß angreifenden Monstern durch geschicktes Überspringen entgehen. Glücklicherweise braucht man jedes Level nur einmal zu bestehen, danach kann der Standort durch Anklicken der Übersichtskarte gewechselt werden. Betritt man ein Bild jedoch zum ersten Mal, gibt es ein Paßwort zu finden, in dem alle bisher entdeckten Lokationen und gefundenen Gegenstände codiert sind und das dadurch so etwas ähnliches wie ein Savegame darstellt.

Neben den Jump'n'Run-Sequenzen sind auch noch andere Action-Einlagen in dem Game versteckt. Unter anderem warten noch Astro-Car-Racing, Robot-Attacks sowie das gute alte "Asteroids" auf den Spieler. Die bisher gesehenen Grafiken sind samt und sonders im Comic-Stil gehalten und muten für ein Konsolen-Adventure ungewöhnlich aufwendig an.


▲ *Sind das Kornkreise?*

Dabei wurden auch Feinheiten sorgsam ausgeführt. Zum Beispiel schwebt ein Monster, das ehemals den Weg versperrte und mit Hilfe eines Heliumballons im wahrsten Sinne des Wortes zu den Sternen geschickt wurde, später immer noch – festgeklammert am Ballon – über der Landkarte.







◄ *Betrachtenswert: Brendas Beinchen begeistern besonders...*

JAGGED ALLIANCE

System: **PC**, Hersteller: **Sir-Tech**, USA, Muster von: **Hersteller**.

Neues bahnt sich beim Rollenspielspezialisten Sir-Tech aus New York an. Ein Strategie-Rollenspiel ganz im Stil des modebewußten, toleranten und aufgeschlossenen Hi-Tech-Gewalttäters von heute: keine Zaubersprüche und Schwerter, sondern Pump-Actions und Zeitbomben.



Statt Schwertern Smith & Wesson



◄ *Filmreife Animationen als kleine "Zwischenmahlzeiten"*

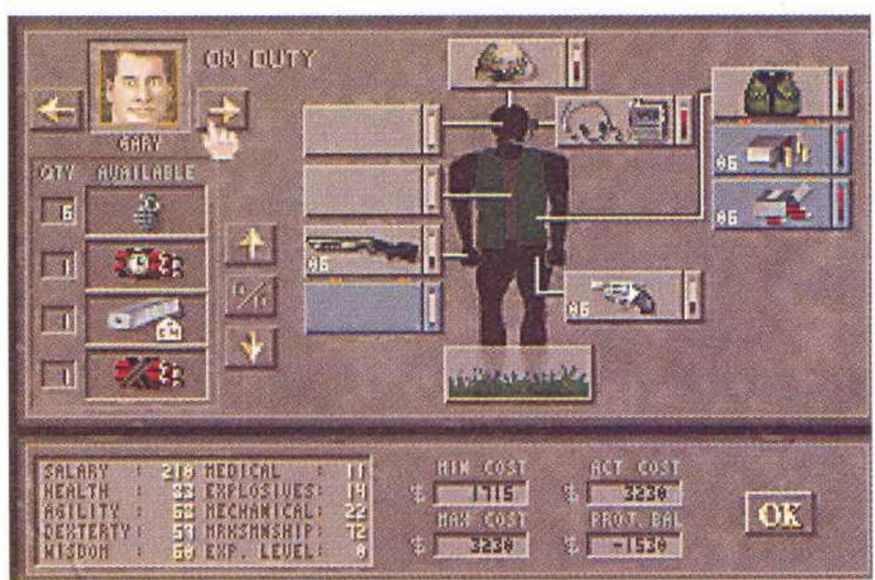
► *Kampfhandlungen aus der Vogelperspektive*



Nachdem die in meinen Augen beste Fantasy-Rollenspielreihe "Wizardry" nach sieben Teilen wohl ihr Ende gefunden hat, bricht der US-Hersteller Sir-Tech zu neuen Ufern auf.

Jagged Alliance spielt in der Gegenwart auf unserem Planeten. Also vergeßt einfach alles, was Ihr über Zaubersprüche wißt, die werden hier nicht gebraucht.

Im großen und ganzen geht es um einen Baum, dessen Frucht das einzige Heilmittel gegen eine Seuche bereithält. Dummerweise gibt es nur einen einzigen solchen Baum, und der steht zudem noch auf einer Insel im Südatlantik. Brenda Richards und ihr Vater Jack wollen das Heilmittel zum Wohl der Menschheit erforschen. Doch sie haben die Rechnung ohne den profitsüchtigen Lucas Santino gemacht. Jetzt kommt die achtköpfige Söldnertruppe unter Eurer Führung ins Spiel. Ausgerüstet mit allem, was ein moderner Waffenladen hergibt, landet Ihr auf der Insel und legt Santino und seinen Truppen das Handwerk.



▲ *Endlich mal ein Inventory, mit dem man einen Kampf gewinnen kann*

Wichtig ist dabei vor allem die richtige Strategie. Welcher Stützpunkt soll zerstört, welcher soll nur erorbert werden? Wo gibt es einen Plan für das Minenfeld? Welche Taktik ist bei welchem Kampfverband angesagt? Daneben spielen auch das Finden von Versorgungsdepots und das Aufspüren geheimer Informationen eine Rolle.

Sabotage, Spionage, Hinterhalt und offene Kampfhandlungen bilden neben diversen knackigen Rätseln die Hauptaufgabe, um letztendlich an das Heilmittel zu kommen.



▲ *Wer hat denn da den Gasherd angelassen?*



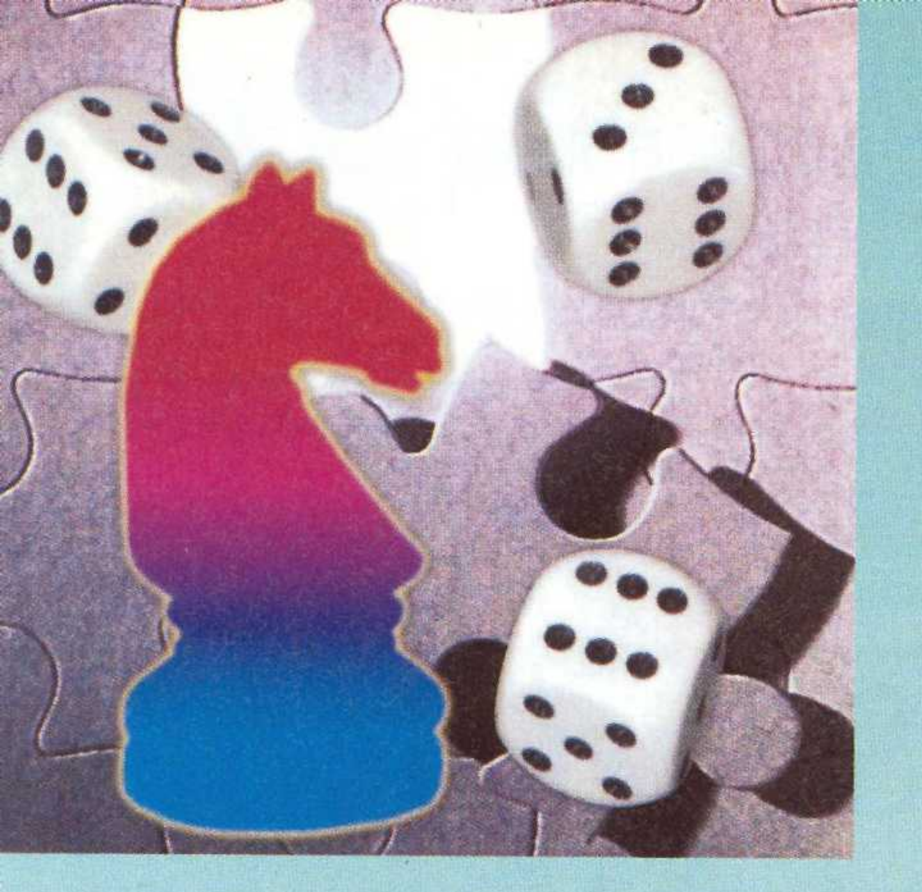
Dürfen wir vorstellen: Brenda und Jack, die Schlüsselfiguren des Games

Jeder der 50 wählbaren Charaktere hat seine Stärken und Schwächen ▼



Klar, Sir-Tech hat seit der letzten Wizardry-Episode auch noch dazugelernt. Die Zwischenanimationen sind filmreif, und die Crew handelt je nach Anzahl der Experience-Points mehr oder weniger intelligent. Lineare Spielführung gehört nicht zum Programm. Wie Ihr zum Ziel kommt, bleibt ganz allein Euch überlassen. Die Steuerung ist dem letzten Wizardry-Standard angepaßt, geschieht also komplett per Maus.

Für mich steht fest: Im Frühjahr schmeiße ich meine Zauberpuder in die Ecke und hole den Plastiksprengstoff raus. Santino, zieh dich warm an, ich komme!



HAND & KOPF

Wer legt schon Wert auf Weihnachtsgeschenke? Als aufgeklärter Mensch des ausgehenden 20. Jahrhunderts läßt man sich doch nicht vom traditionellen Schenkzwang unter Druck setzen! Oder doch? Selbst militante Gegner jedes bürgerlichen Brauchtums sieht man hektisch von Geschäft zu Geschäft eilen, ein verzweifeltes "Und für Klara-Maria hab' ich auch noch nichts!" auf den zitternden Lippen. Wer weiß – vielleicht hat Klara-Maria ja die obligatorische Vollkorn-Pralinenschachtel schon seit Jahren satt und würde viel lieber mal eine zünftige Spielrunde starten? Nicht verzagen: Hier sind unsere Geschenk-Tips in Sachen bildschirmlose Spiele.

Wer kriegt was?

INSPIRATION

ca. 79 DM, von: **Wolfgang und Uschi Kramer**, für: **3-10 Personen ab 12 Jahren**, Hersteller: **Otto Maier Verlag**, Ravensburg.

Wer ein Spiel verschenken will, braucht sich über mangelnde Auswahl keine Sorgen zu machen. Die Hersteller haben für volle Regale gesorgt. Aber wie findet man das passende Spiel? Die Entscheidung auszuwürfeln ist zwar schon sehr spielerisch, gilt aber nicht.

Fangen wir mit Eltern oder anderen Erwachsenen im "mittleren Alter" an. Da sie eher selten spielen, fallen anspruchsvollere Taktikspiele weg. Mit einfachen Würfelspielen setzen sie sich höchstens als Partner für die Enkel an den Tisch, und Kriegs- oder Fantasy-Spiele erwähnen wir lieber gar nicht erst. Mit" **Inspiration**" haben die Ravensburger jetzt aber ein genau passendes Kommunikationsspiel für schwierige Klienten dieser Kategorie auf den Markt gebracht.

In der Hauptsache enthält der Karton über hundert Bildkärtchen, auf denen jeweils einer oder mehrere Gegenstände, oft auch eine ganze Szene zu sehen sind. Jeweils zwei Bilder kombiniert ergeben einen zu ratenden Begriff. Damit der Spaß nicht so bald erschöpft ist, läßt sich jede Karte mit bis zu 20 anderen kombinieren, die jeweils auf der Rückseite aufgezählt sind.

Ein Spieler nimmt sich zu Beginn das Kästchen mit den durchnumerierten Bildern und legt zwei zusammengehörige für alle sichtbar aus. Wem jetzt zu dem tanzenden Pärchen und dem Orchester samt Dirigent als erstes die Assoziation "Tanzmusik" kommt, der hat den ersten Punkt gemacht. Bild 1, in diesem Fall das Tanzpärchen, wird weggepackt. Der nächste Spieler schaut auf der Rückseite von Bild 2 (hier "Orchester") nach, welches passende Kärtchen er als neues zweites Bild dazulegen könnte. Spätestens wenn jetzt die Karte mit Pflaster, Mull und Verbandszeug aufgedeckt wird, beginnen die grauen Zellen zu rotieren, bis jemand das gesuchte "Tonband" rät.

Die Begriffe sind gut gewählt, auch wenn die Grafik oft etwas liebevoller sein dürfte. Auf jeden Fall ist dies ein Spiel, das zu jeder Gelegenheit auf den Tisch kommen kann und auch Menschen zum Mitspielen animiert, die zu Beginn "nur mal zuschauen" wollen.



▲ *Wilde Assoziationen, echte Gehirn-Gymnastik, witzige Wortknüpferei: "Inspiration" ist kein schweres Spiel, aber dennoch nichts für Denkfaule*

TAL DER KÖNIGE

ca. 120 DM, von: **Christian Beierer**, für: **2-4 Spieler ab 12 Jahren**, Hersteller: **Frankh Kosmos Verlag**, Stuttgart.

Freund bzw. Freundin bieten ein ganz anderes Problem, denn hier ist man ja selbst als Spielpartner sozusagen vorprogrammiert. Man wird also vielleicht ein besonders attraktives Spiel nehmen, das man selbst zwar gern spielen, sich aber normalerweise nicht unbedingt leisten würde. Hier könnte sich zum Beispiel das **Tal der Könige** anbieten.

Zwei bis vier Spieler schlüpfen in die Rolle von Baumeistern der alten Pharaonen. Pyramiden gilt es zu bauen, je größer, desto besser. Dazu stehen fünf Arbeiter und zwei Aufseher zur Verfügung. Erst müssen allerdings Steine besorgt werden (wer "Asterix und Kleopatra" gelesen hat, kennt die Probleme). In ordentlichen Fünfer-Reihen, eine Reihe mehr als Mitspieler dabei sind, liegt das Angebot aus. Zehn Punkte Kapital gilt es geschickt darauf zu verteilen. Alle Punkte auf eine Reihe zu setzen ist zwar sicher, aber zwei Reihen Steine zu ergattern wäre doch noch besser. Alle Gebote werden gleichzeitig aufgedeckt. Wer die anderen richtig eingeschätzt und auf die gewünschten Reihen mehr gesetzt hat als sie, besitzt auch gleich einen angemessenen Steine-Vorrat.

Böswillige Mitspieler können versuchen, halb angefangene gegnerische Pyramiden zu plündern oder sogar zu übernehmen. Dazu müssen sie allerdings mehr Personal dort versammelt haben als der jeweilige Eigentümer. Ist der also gerade auf anderen Bauplätzen aktiv, kann das für ihn böse Folgen ha-



Das "Tal der Könige" macht schon rein optisch einiges her

ben. Allerdings entblößt ein solcher Übernahmeversuch natürlich die eigenen Baugründe...

Wie bei kaum einem anderen Spiel sind hier taktisches Vorausplanen und genaues Abschätzen der gegnerischen Züge der Schlüssel zum Erfolg: Im richtigen Moment fremde Pyramiden übernehmen, obwohl man doch genügend eigene zu sichern hat. Immer das tun, was die Gegenspieler gerade nicht erwarten...

Solche Überlegungen halten die Baumeister in dem 90-Minuten-Spiel ständig in Atem. Eine erstklassige Ausstattung mit dreieckigem Spielplan in einer dreieckigen Schachtel macht das Ganze auch zu einem optischen Genuß, den auch die einander allzu ähnlichen Bietkärtchen nicht schmälern können.

KRIMI-PUZZLES

je ca. 35 DM, jeweils 500 Teile, Hersteller: **F.X. Schmid**, Prien/Chiemsee.

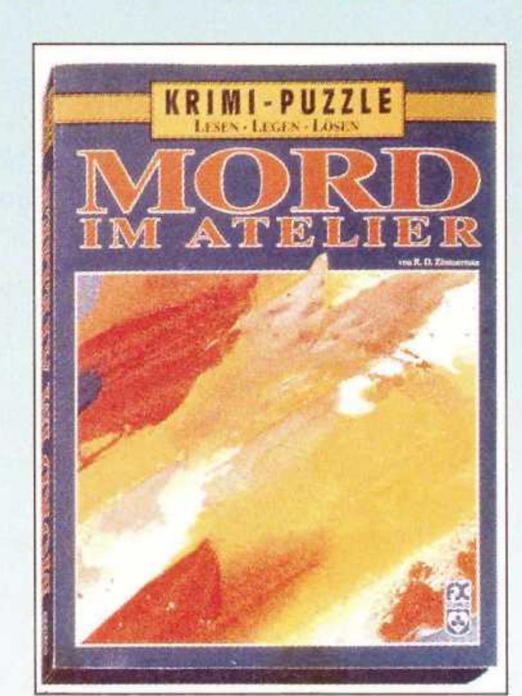
Mord im Atelier
von R.D. Zimmermann
Schnurrende Zeugen
von John Lutz
Süßer Tod
von Alan Robbins
Tödliche Diät
von R.D. Zimmermann

Wenn man sich für alle etwas Passendes hat einfallen lassen, lehnt man sich vielleicht bei Tee und Weihnachtsgebäck zurück – tja, und das ist der ideale Zeitpunkt, um an das Weihnachtsgeschenk für sich selbst zu denken. Unser Tip eignet sich natürlich auch für extrem gute Freunde oder sonstige Näherstehende jüngeren Baujahrs.

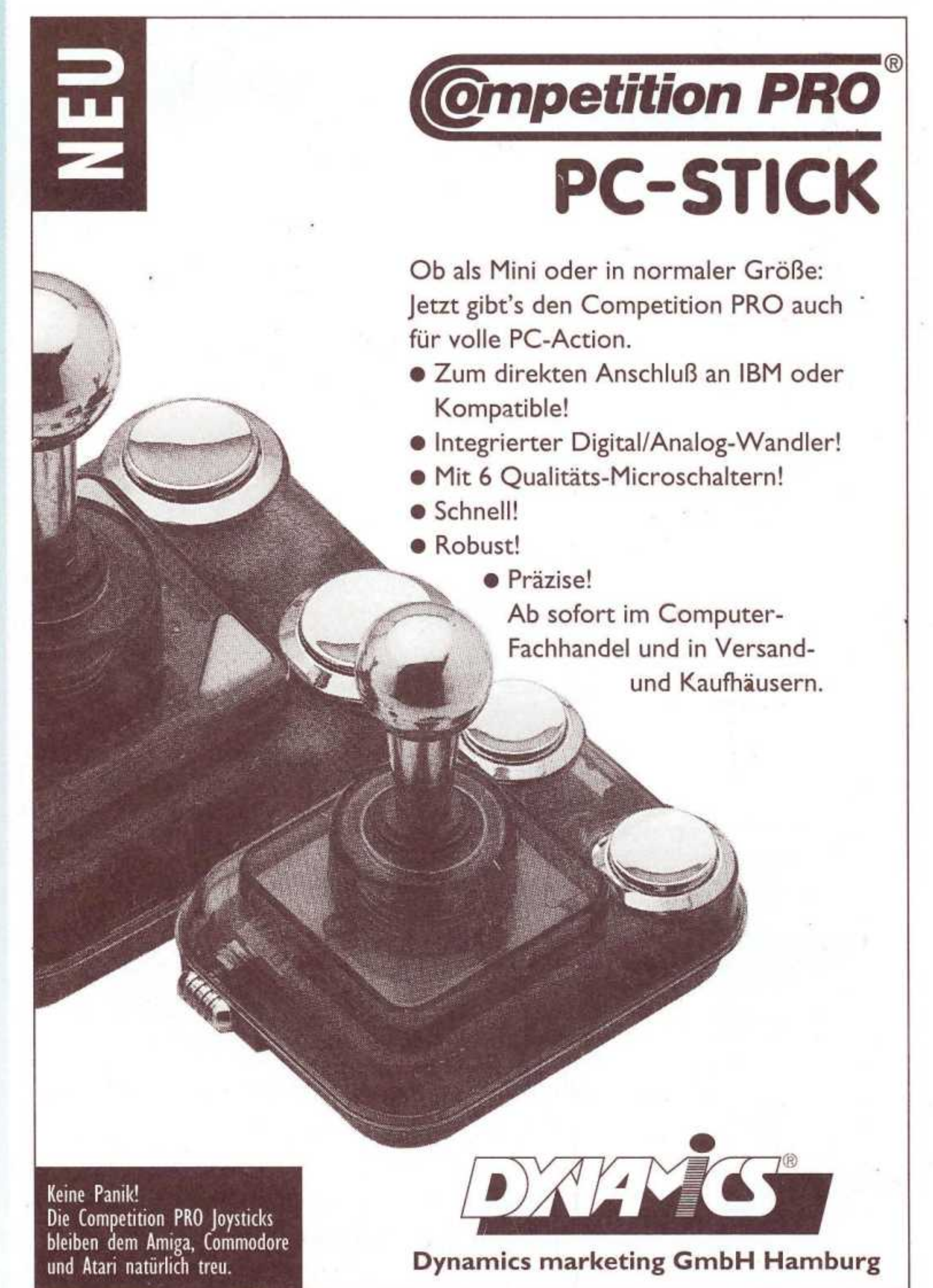
In diesem Jahr empfiehlt sich für alle Freunde von Puzzles, Krimis und Detektivspielen eine tolle Kombination der Firma F.X.Schmid. Mit der Reihe **Krimi-Puzzles** tut sich dem Puzzle-Freund ein ganzes Arsenal neuer Knobel-Genüsse auf. In äußerst stimmungsvollem Schreibstil wird ein Mordfall dargelegt, den nur der anwesende Detektiv lösen kann. Mit einem Blick die Situation erfassend, liefert dieser auch à la Sherlock Holmes die geniale Lösung. Will der Puzzler es ihm nachtun, muß er allerdings erst einmal ein 500-Teile-Puzzle ohne Vorlage zusammensetzen. Das ist gar nicht so einfach wie man denkt – zu allem Überfluß sind die Motive sehr verwirrend. Im Puzzle-Bild findet sich nun der Hinweis, der zusammen mit der Vorgeschichte den Täter ans Messer liefert.

Egal, ob man allein, zu zweit oder in kleiner Runde puzzelt und kombiniert: Die gelungene Synthese von Puzzle und Krimi bietet mehrere Stunden Spaß und Spannung. Zum Einstieg sei der Fall "Schnurrende Zeugen" empfohlen. Der "Süße Tod" ist dann schon eher für die Meister der Kombination angelegt.

Martin Wehnert



▲ ***Krimi-Puzzles sind ein willkommener Konzentrations-Spaß für lange Winterabende***







Kein R(h)einfall in Köln

Vom 5. bis 7. November fand in Köln wieder eine Messe statt, die schon oft für tot erklärt wurde, sich aber recht frisch und wohlauf gab: die WOC – diesmal unter dem Namen "Computer '93".

Der Name Computer '93 ist eigentlich nur der Alibi-Name für eine Messe, die eigentlich schon seit 1989 in der Domstadt angesiedelt ist: die Amiga-Messe. Nachdem letztes Jahr durch eine Abspaltung der Firma Commodore die Kölner Messe fast zum Disaster geriet, war dieses Jahr wieder "Einheit" angesagt. Commodore hatte in Frankfurt unter dem Namen "World of Commodore" selbst etwas auf die Beine gestellt und war trotzdem wieder Hauptattraktion auf der Kölner Messe.

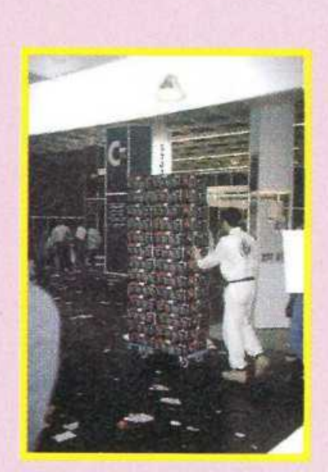
Mit dem Namenswirrwarr "Computer '93/World of Games/World of Commodore" konnte man keinen Besucher so recht täuschen, denn erstens fand alles in einer Halle statt, und zweitens dominierten genau die Computer, die von Commodore produziert werden: die Amigas. Vor allem für das Amiga CD-32 war die Messe der Testfall: Wie würde eine breite Masse von Amiga-Fans diese neue Spielekonsole beurteilen? – Bei den Spielen dominierten allerdings die PC-Games; kein Wunder bei dem, was da monatlich so auf Deutschlands Käufer einstürmt.

Die "World of Games" wurde im wesentlichen von den bekannten Spieleherstellern beschickt, die sich mit ihren neuen und neueren Produkten in der Domstadt ein Stelldichein gaben. Viel Neues gab es auf den Ständen nicht zu sehen. Man stellte das aus, was sich Computer-Spieler auf der Messe leisten mochten. Als Highlights gab es allerdings doch die eine oder andere Premiere.

Nicht zu übersehen war der große Stand von **Rushware**, auf dem die einzelnen Spielelabels nicht nur brandheiße Computer-Spiele vorstellten, sondern wo auch viele Ratespiele mit dem Publikum durchgeführt wurden. So war dieser Stand wohl einer der am meisten umlagerten auf der ganzen Messe.



▲ *Zool – leibhaftig!*



▲ *Palettenweise Amiga CD32*



▲ *Kates Karaoke-Auftritt*

Der absolute Renner der "drei tollen Tage" war **Rebel Assault**, der neueste Hit von **LucasArts**. Dieser jüngste Sproß der Star-Wars-Spiele brilliert durch eine phantastische Grafik, wirklich genial gemachten Animationen und einen Supersound. Thema ist die Story von Star Wars ("Krieg der Sterne"). Genau geht es um den ewigen Kampf zwischen den Imperiumstruppen (die "Bösen") und den Rebellen ("die Guten"), denen man selbst angehört. Näheres dazu im Bericht "Highlight des Monats", denn der gute Kate konnte Guido von Softgold davon überzeugen, uns frisch von der Messe die Rebel-Assault-CD zu Testzwecken mitzugeben.

Einer der Rechner war für einen neuen Flipper namens **Silverball** reserviert, der vom amerikanischen Label **Transtech** vorgeführt wurde. **Pinball Dreams** bekommt durch ihn einen ernstzunehmenden Gegner, zumal der Flipper auf dem Demo-Rechner auch mit Sound völlig ruckelfrei ablief. Interessant dürfte dabei die volle Unterstützung der Gravis-Ultrasound-Karte sein, die im Vergleich mit anderen Karten über ein paar Besonderheiten verfügt.

Auch Jump'n'Runs waren zu sehen, vor allem **Zool** und **Alfred Chicken**, Figuren, die sich zeitweise sogar höchstpersönlich auf dem Stand zeigten. **Sam & Max**, die beiden Comic-Detektive, die bereits seit einiger Zeit für Aufse-



hen sorgen, waren ebenfalls vertreten. Daneben konnten so beeindruckende Spiele wie **Archon Ultra, Dungeon Hack** und **Fantasy Empires** von SSI begutachtet werden sowie reichlich andere Soft, über die wir in der nächsten Ausgabe ausführlicher berichten. Für die musikalische Abwechslung sorgte ein Dudelsack-Bläser, dessen Bemühungen aber im Sound der Teknos von rechts und links fast untergingen.

Der Stand von Software 2000 befand sich ebenfalls fest in der Hand von spielbegeisterten Besuchern. Hier wurden vor allem die Renner **Eishockey-Manager, Der Schatz im Silbersee, Pizza Connection** und der Nachfolger von Hexuma, **Höhlenwelt**, präsentiert. Das letztgenannte Spiel unterscheidet sich vor allem durch eine verbesserte Grafik von seinem Vorgänger.

Bei einem eigens für die Messe organisierten Eishockey-Wettbewerb bekamen die Besucher Schützenhilfe durch die Deutsche Jugend-Eishockey-Nationalmannschaft und den Altinternationalen Otto Schneidberger. Unsere "Redaktions-Vera" wurde im Vorbeigehen kurzerhand als Torjäger Nummer 1 verpflichtet und von Schneidberger im Eilverfahren ausgebildet. Immerhin gab's für eine "Fahrkarte" und zwei Treffer einen netten Trostpreis.

Ex-Kaiko-Mitbegründer Peter Thierolf (**Apidya, Gem'X, Turrican III**) mischt nun beim relativ jungen Software-Label **Neon** mit. Die Jungs von Neon gaben beim Besuch am ASM-Stand gleich einen reizvollen Kontrast zum üblichen Umfeld: Knallrote T-Shirts und übernächtigt aussehende Gesichter. Kein Wunder, denn sie hatten bis kurz vor Messebeginn an einem neuen Meisterwerk der Amiga-Jump'n'Run-Geschichte gearbeitet: **Mr Nutz**. Hier geht es nicht wie gewohnt gegen Außerirdische oder gegnerische Panzer, sondern gegen – man höre und staune – Hühner. Die Figur des Mr Nutz, die einem Fuchs nicht unähnlich ist, hat ihre größte Fan-Gemeinde in Großbritannien, während man in Deutschland wesentlich weniger über sie weiß. Das wird sich aber durch das Game bestimmt geben: Was wir bisher gesehen haben, scheint nicht nur viel Action, sondern auch viel Humor aufzuweisen. Für die Ausführung ist Neon zuständig, herausgebracht wird das Ganze von **Ocean**.



▲ *Die "Clou-Gang" von NEO*



▲ *Die Macher von Mr. Nutz – Neon*

Electronic Arts kam ebenfalls mit populären Spielen auf die Messe. Action-Wettbewerbe und diverse Gimmicks brachten nicht nur die Soundeffekte, sondern auch die Besucher zum Jubeln.

Auf dem Stand von **Leisuresoft** traf die ASM-Redaktion auf die Jungs von **Neo**. Die Truppe um Nicky-Laber ließ sich von uns passend zu ihrem neuen Spiel **Der Clou** – von dem erste Bilder zu sehen waren – in schweren Ledermänteln und -hüten ablichten. Schließlich geht es beim Clou um das möglichst einfache Zusammentragen von Gold, Geld und Edelsteinen, ohne sich von der Polizei erwischen zu lassen. Etwas unruhig wurden die drei Gastgeber, als die Redaktionskamera für ca. zwei Minuten den Dienst verweigerte und sich unter den Mänteln dank der Wärme eine Miniatursauna entwickelte.



Der ASM-Stand war ständig von Besuchern umlagert. Ob es wohl an Anja oder an Kates Wettbewerben lag? ▼

▲ Seit 1989 schlagen Graffiti-Künstler auf Amiga-Messen voll zu. So auch auf dieser!

Dafür bekamen sie fürs Ausharren auch was zu schlürfen...
Die Firma **Blue Byte** stellte den Hit **Die Siedler** vor, und wir konnten Volker Wertich, seines Zeichens Siedler-Programmierer, einige Infos entlocken. **Kaiko** und **Factor 5** standen einander gegenüber und präsentierten laut und vernehmlich die musikalischen Highlights von Chris Hülsbeck. Während bei Factor 5 **Turrican III** im Vordergrund stand, präsentierte der Sound-Meister höchstpersönlich seine Themen aus Turrican auf einer CD.

Wer sich mit Spielen eindecken wollte, kam auf der "World of Games" gut weg. Angebote en masse und recht gute Preise waren die Lockvögel.

Unteilbare Halle...

Die zweite Hälfte der Halle gehörte den Soft- und Hardware-Anbietern, wobei sich das Angebot sehr stark auf den Amiga konzentrierte. Bei **Amiga Oberland** war eine neue 16-Bit-Samplerkarte für Amiga 2000/3000/4000 zu sehen, die herkömmliche Sound-Digitizer ziemlich alt aussehen läßt. Zusammen mit einer ausgeklügelten Software dürfte sie auch den Anforderungen von Profis genügen.

Karl Bihlmeier präsentierte seinen "Hermann der User" und zeigte, wie die Comics unter Deluxe Paint auf dem Amiga entstehen.

Bei **TKR** konnten sich DFÜler mit einem postzugelassenen Modem für 40 DM und einem nichtzugelassenen Modem für 30 DM versorgen. Nach unbestätigten Gerüchten sollen Besitzer eines Zyxel-Super-Modems so in den Besitz eines "Alibi-Geräts" gelangt sein...

Der Commodore-Stand war der wohl am meisten besuchte Treffpunkt der Amiga-Fans. Besonders begehrt waren die Aktionen: Die Firma verloste am ersten Tag stündlich, an den folgenden Tagen zweistündlich ein Amiga CD-32. Der Wettstreit bestand aus Punkte-



▲ Am Commo-Stand war immer die Hölle los, wenn es um die Teilnahme am Pinball-Wettbewerb ging

sammeln bei Pinball Fantasies, und unser Azubi Mario schaffte es tatsächlich, ein CD-32 "abzuzocken"; er hält wohl bis zur nächsten Kölner Amiga-Messe den absoluten 10-Sekunden-Rekord!

Auch viele Unteraussteller stellten ihre Erzeugnisse dem prüfenden Publikum vor. So war zum Beispiel **Samplitude** zu



▲ Ein Herz für Kinder: Ascon-Chef Holger Flöttmann überreicht ein 10.000-Mark-Scheck an Jimmy Hartwig

bewundern, das MIDI-Programm von **SEK'D** Dresden, dessen Entstehungsgeschichte bis in die weltberühmte Semperoper zurückverfolgt werden kann.

Der A4000 kann nun wie auch das Amiga CD-32 mit Hilfe eines MPEG-Moduls Filmsequenzen darstellen. Neben den Pinball-Aktivitäten konnt, wer wollte, an einer großangelegten Karaoke-Aktion teilnehmen. Unser Kollege Kate ließ sich nicht lumpen und bestieg höchstpersönlich die Commo-Bretter, die ihm für ein paar Minuten die Welt bedeuten sollten.

Eines der Messe-Highlights war die Überreichung eines Schecks von **Ascon**-Chef Holger Flöttmann an Jimmy Hartwig auf der Bühne des Commodore-Stands. Jimmy Hartwig, der Ex-Fußballstar des Hamburger SV, hat ein besonderes Herz für Kinder, engagiert sich in der Jugendarbeit und gründete vor geraumer Zeit eine Fußballschule, in der Kinder aus finanziell schwachen Familien sinnvolle und preiswerte Beschäftigung finden. Die 10000 DM, die Ascon wohl auch wegen ihres neuen Spieles "Anstoß" an diese Adresse richteten, dürften äußerst sinnvoll angelegt sein.

Etwas abseits, aber trotzdem ständig von einer Menschentraube umgeben, zeigten sich **Microprose** und **IBM** mit ihren zwar getrennten, trotzdem aber kooperierenden Ständen. Wer auf dieser Amiga-Messe IBM für fehl am Platze hielt, wurde schnell eines besseren belehrt: Gekonnt wurde die erstaunliche Zusammenarbeit des Betriebssystems OS/2 und der Microprose-Spiele aufgezeigt, wobei der Schwerpunkt auf den Multitasking-Möglichkeiten lag. Selbst Amiga-Kenner mußten zugeben, daß Multitasking auf einem PC doch machbar ist.

Die Computer '93 in Köln hat eines ganz bestimmt gezeigt: Die oft totgeredete Amiga-Szene ist ganz schön lebendig. Die Besitzer eines Amiga sind sehr wohl bereit, weiter zu investieren, und viele Soft- und Hardwarefirmen – also auch die Spielehersteller – sehen im Amigamarkt weiterhin erhebliche Chancen.

Dazu kommt, daß die Messe viele Erwartungen bei weitem übertroffen hat. Die vorsichtigen Einschätzungen über die Besucherzahl mußten am Ende einer Art Begeisterung weichen: Über 50000 Menschen preßten sich in den drei Tagen durch die engen Gänge zwischen den Ständen. Samstag


▲ *Unser Azubi Mario stellt gerade seinen 10-Sekunden-Rekord auf – der Lohn der Mühe ein Amiga*

mußten sogar die Zugänge zeitweilig gesperrt werden, weil zu viele Besucher da waren. Außerdem war für die Autos auf der Zoobrücke Stau angesagt.

Alles in allem ist diese Messe nicht zu vergleichen mit Ausstellungen wie der CeBIT, aber genau das wird von vielen Ausstellern auch als positiv empfunden. Man gibt sich locker, man kennt sich und bringt die eigene Ware an den Mann respektive die Frau.

Auch das Rahmenprogramm konnte sich sehen lassen. So wurde beim Ausstellerabend eine Art Verkaufs-"Oskar" von Media Control vergeben:

Bestseller Amiga-Spiele: *Indy IV*;
Bestseller PC: *X-Wing*;
erfolgreichster Publisher: *LucasArts*;
Bestseller CD-ROM: *the 7th Guest*.

Man kann geteilter Meinung darüber sein, ob sich die Messe lohnt, was Preise anbelangt. Aber eins ist sicher: Commodore hat sich auf der Messe sicherlich gut präsentiert und gezeigt, daß neben dem Amiga CD-32 auch noch andere Amigas – hier vor allem die A1200 und A4000 – wichtig für bestimmte Anwendungen sind. Die Amiga-Besitzer brauchen sich nicht zu verstecken – und daß der Blick über den Tellerrand wichtig ist, zeigte vor allem die Präsenz von IBM, die sich mit ihrem Stand sehr gut in das allgemeine Umfeld einfügten. ■

jb/vb

Es gehen zwei Tränen auf Reisen...

Redakteure haben es auch nicht leicht. Vor allem, wenn es um die Anfahrt zu einer Messe geht. Und vor allem deshalb, weil ein gewisser Murphy immer Fahrgast ist...
Diesmal traf es Veras japanischen Asphaltrutscher. Das nette kleine Auto hatte wohl Sehnsucht nach seiner nordosthessischen Heimat, als es auf der Fahrt nach Köln kurz vor Gießen plötzlich Schluckauf bekam. Kurz darauf sah man jb und vb wie anno dazumal Skippy, das springende Känguruh„ über den Highway hüpfen. Bruuummm – hups – brumm – hupshupshups – brrrumm – hupshickhupselhackedihackedihups!
Nix zu machen, der kleine Straßenbolide wollte nicht mehr. Das "Chaos-Team" konnte sich zum Glück bis zur Werkstatt in Wetzlar durchschlagen, zwei Redakteure grüßen auf diese Weise das Team der Firma Wolff, die ganz unbürokratisch sofort zur Seite stand und dafür sorgte, daß der verlorene Trupp der ASM einen Mietwagen bekam. Mit dem ging es dann wieder zurück zum Ausgangspunkt, um die Sachen, die wir brauchten, in ein anderes Fahrzeug (vom gleichen Hersteller – mutig sind wir ja!) umzuladen. Dann wieder im Tiefflug nach Wetzlar, den Mietwagen zurückgegeben und als "Intercity Exzess" durch den Westerwald Richtung Köln.
Morgens um halb 10 losgefahren, abends um 18:30 am Stand. Der einzige Kommentar unserer "Hausfee" Anja: "Ach, auch schon da?". Zum Glück gibt es Kölsch in Köln...

Winter
OLYMPICS

XVII. Olympisch
Winterspiel
Lillehamme
Norwege

Dabei sein ist alles!

Sie können jetzt dabei sein! Entweder in Ihrem Wohnzimmer – mit WINTER OLYMPICS – oder live!

Gewinnen Sie eine Reise* zu den XVII. Olympischen Winterspielen mit U.S. GOLD® für 2 Personen

19. bis 24. Februar 1994

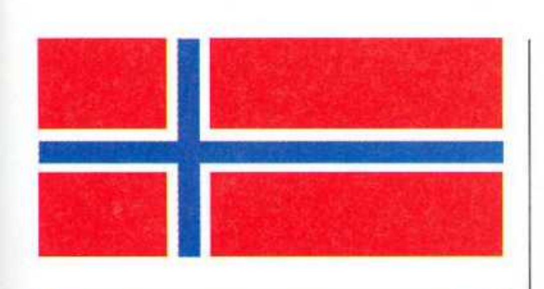




So können Sie teilnehmen: Schreiben Sie eine Postkarte, oder nutzen Sie di Teilnahmekarten im Handel, und nennen Sie uns die dr oben abgebildeten Wintersport-Disziplinen, in denen Si neben sieben weiteren Olympischen Höhepunkten i WINTER OLYMPICS um die Gold-Medaille wetteifer können. Schicken Sie die Karte an: Selling Points GmbH Kennwort: U.S. Gold, Verler Str. 1, 33332 Güterslo Einsendeschluß ist der 15. Januar 1994

Der Preis wird unter allen richtigen, rechtzeitig eingehenden Einsendungen ausgelost. Es genü das Datum des Poststempels. Teilnahmeberechtigt sind alle Personen. Bei minderjährig Gewinnern kann der Preis in Begleitung eines Erziehungsberechtigten angetreten werde Ausgeschlossen sind Mitarbeiter der Firmen Selling Points GmbH und U.S. Gold. Der Rechtsw ist ausgeschlossen. Der Preis beinhaltet *Flug, Transfer nach Oslo, Hotel Ü/F Oslo, Transfer u Eintritt zu einer Veranstaltung sowie DM 800,– Taschengeld. Der Preis kann nicht in Barge gewandelt werden. Der Veranstalter des Preisausschreibens ist die U.S. Gold L

WINTER OLYMPICS von U.S. Gold erscheint für die SEGA-Geräte Mega Drive, Master System, Game Gear sowie MS-DOS- und Amiga-Computer



Norwegen, paß auf – wir kommen!

Großes Gewinnspiel mit U.S. Gold und der





Das Softwarehaus U.S. Gold bringt die Olympischen Winterspiele auf Computer und SEGA-Konsolen. Schnee, Eis und Weltrekorde auf dem Bildschirm – ein Fest für Sportspiele-Fans. Und wer auf dem Bildschirm alle Rekorde gebrochen hat, möchte das Sportereignis natürlich auch gern in natura erleben.

Ein Spielefreak hat jetzt (zusammen mit einem Freund / einer Freundin) die Gelegenheit dazu! U.S. Gold veranstaltet in Zusammenarbeit mit der deutschen Spielepresse ein Gewinnspiel, über das Ihr alles Nähere auf der Seite nebenan lesen könnt. Klar, daß die ASM da mitmacht – und wir wollen doch sehr hoffen, daß einer von Euch die Reise nach Lillehammer gewinnt! Also, strengt Euch an – kriegt die drei gezeigten Disziplinen raus, und nichts wie ab mit Eurer Karte in den Briefkasten!

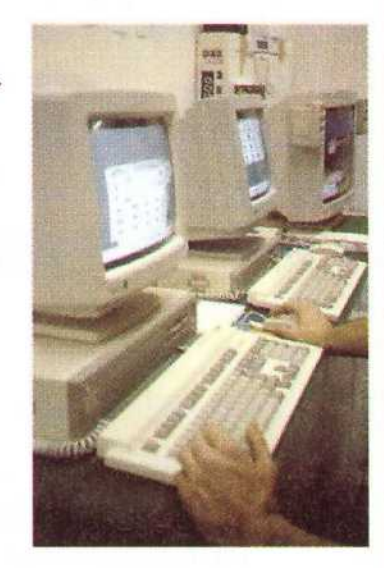
Noch 'ne Messe

Stuttgarter Allerlei

Zur gleichen Zeit wie die Kölner "Computer '93" fand diesmal die Publikumsmesse "Hobby + Elektronik" mit "Modellbau Süd", "Spielaktiv" und Modellbahnausstellung in Stuttgart statt.

Das Stuttgarter Messegelände wird in jedem Herbst für ein paar Tage zum Mekka aller Computerfreaks, Hobbylöter und Modellbauer. Vom 3.– 7. 11. 93 verstopften wieder einmal Menschenmassen die völlig überlasteten Verkehrswege rund um den Killesberg, und die Kauflust auf dem Messegelände schien alle Nachrichten von Wirtschaftskrise und Rezession Lügen zu strafen. Im Computerbereich waren nicht nur die großen Discounter vertreten, auch viele kleine Händler aus dem süddeutschen Raum boten Sonderposten feil. Shareware ging in Massen zu Brötchenpreisen über die Standtheken. Clubs und Arbeitsgemeinschaften präsentierten stolz ihre Arbeit, Mailboxnetze boten Gelegenheit zu Probesitzungen. Bemerkenswert war die Präsenz eines immer wieder gern gesehenen Außenseiters, der jetzt aus dieser Rolle heraus möchte: Acorn hat seit kurzer Zeit eine offizielle deutsche Niederlassung und will jetzt seine RISC-Technologie mit mäßiger Preisgestaltung und neugestalteter (auch deutscher) Software verstärkt ans hiesige Publikum bringen.





◄ ► *Die Rüsselsheimer Firma Klein zeigte Acorns Archimedes-Palette vom kleinen 3010 für knapp 1000 Mark bis zum Spitzenmodell 5000*

Schönes und Verspieltes gab es auf den angeschlossenen Ausstellungen zu sehen. Revell präsentierte im Bereich Modellbau unter anderem sein zweites CD-ROM/Autobausatz-Projekt. Im Modellbahnbereich gab es Gelegenheit, ein voll PC-gesteuertes Stellwerk nach Herzenslust auszuprobieren, während sich nebenan die benzingetriebenen Mini-Rennwagen kreischend in die Kurven legten. Alles in allem: eine bunte, interessante und gelungene Sache, diese Messe.

sz



◄ *Etliche Mailboxnetze nutzten die Gelegenheit zur Präsentation – wie etwa das LifeNet, dessen Boxen von jungen Christen als Gesprächsforen betrieben werden*

SPIEL '93 – Internationale Spieltage in Essen

Nicht mehr so spielerisch

"Komm, spiel mit!" – Mit dieser Aufforderung locken die Spieltage alljährlich Zehntausende in die Essener Messehallen. Anders als die Nürnberger Spielwarenmesse, die ausschließlich für den Fachhandel da ist, will das Essener Spiele-Spektakel als Publikumsmesse alle Spielbegeisterten unter einem Dach zusammenführen. Vom 21. bis 24. Oktober waren die Tore der SPIEL '93 geöffnet.



Spiel hautnah erleben, Kontakte mit den Autoren, Gespräche, Spielrunden: Das ist traditionell der besondere Reiz der Essener Spieltage. Wer von einem Spiel begeistert ist, kann hier sofort zuschlagen. Doch um Shopping zu machen, fährt man eigentlich nicht nach Essen, auch wenn in diesem Jahr der Eindruck entstehen konnte. Lange mußte man diesmal nach den kleinen, sympathischen Spielideen suchen, die die Spieltage über Jahre ausgezeichnet haben. **Was sticht?** von Karl-Heinz Schmiel ist ein grandioses, taktisches Kartenspiel. **Zankapfel** von Rolf zur Linde bietet gelungenes Zankvergnügen für eine ganze Familie. Die Obsternte auf dem Gemeindeanger soll gerecht verteilt werden. Walter Müller präsentierte mit **Rette sich wer kann** ein genial-gemeines Verhandlungsspiel. Von "franjos" kam gewohnt Gutes. Mit **Confusion**, einem Zweier-Taktikspiel von Robert Abbott und einer trefflichen Halma-Variante unter dem Titel **Billabong** von Sid Sackson knüpfte man an das gute Programm der letzten Jahre an. Aber auch für aufwendige Brettspiele bot die Messe Raum, so für das Handelsspiel **Welfen, Fugger, Medici** von Doris Matthäus und Frank Nestel, das bereits gespielt werden konnte, aber erst nächstes Jahr verkaufsfertig vorliegen wird.

Und ewig rollt der Würfel

Wen es in die obere Halle verschlug, dem stockte erst einmal der Atem. Orks als Empfangskomitee, auf den Tischen Rüstungen, Schwerter und Schilde, dazwischen Gaukler, Elfen und Magier, kurz, ein recht buntes Treiben herrschte hier. Traute sich der beherzte Besucher weiter, entpuppten sich die Orks als lebensgroße Puppen, die martialischen Ausrüstungsgegenstände als Attrappen für Live-Rollenspiel-Freunde und das Fantasy-Getümmel als eben diese in ihren malerischen Verkleidungen.

Da die kleinen Anbieter handgestrickter, aber oft sehr reizvoller Rollenspiele und Szenarien wegen der erhöhten Standgebühren ferngeblieben waren, konnten sich die etablierten Anbieter weiter ausdehnen. **Das Schwarze Auge** nahm natürlich den größten Raum ein. Hier konnte man an einem Rollenspiel-Wettbewerb teilnehmen und hatte dabei in knapp bemessener Zeit ein kniffliges Abenteuer zu bewältigen. Die interessante Neuigkeit war hier, daß die Firma Schmidt-Spiele sich wieder aus dem Computerbereich zurückzieht. Teil 2 der Computerversionen des "Schwarzen Auges", **Die Sternenschwinge**, wird daher bei Fantasy Productions erscheinen.

An endlosen Reihen der verschiedensten deutschen, englischen und amerikanischen Würfel-Rollenspiele vorbei zog der Strom der Rollenspieler, um hier ein Abenteuer, da eine neue Zinnfigur oder endlich den 100seitigen Würfel in lindgrün, den man schon so lange gesucht hatte, zu erwerben. In einem abgetrennten Bereich konnten sich die Freunde von BattleTech nach Herzenslust austoben, ohne friedlichere Gemüter zu erschrecken.

Plüsch, Power & Plunder, das Beste, was zur Zeit in Richtung satirisches Rollenspiel auf dem Markt ist, wartete mit einer Reihe neuer Abenteuer auf. In der Rolle von Plüsch-Teddys können die Spieler alle Bereiche der Rollenspiel-Szene durchspielen, **Der Woolminator**, **BaeroTech** und **Cyberplunder** machen die jeweilige Richtung der Spielepisoden deutlich.

Zing, Krach!

Wo gedaddelt wird, sind natürlich auch die Großen des Videospiels vertreten: Nintendo dominierte klar das Geschehen im Elektronik-Bereich. Die Geräuschkulisse zahlloser Konsolen und die Präsentation der Neuheiten auf einem überdimensionierten Bildschirm zogen scharenweise Publikum an. Wer neben dem überlebensgroßen Mario auch Disneys Aladdin erwartete, mußte sich gedulden. Das Spiel konnte in Essen noch nicht ausprobiert werden, was vielleicht mancher Besucher gehofft hatte.

Neben dem Nintendo-Stand nahmen sich die der anderen Computer- und Videospielanbieter eher bescheiden aus. Dennoch war nicht zu übersehen, daß ihr Anteil im Vergleich zum Vorjahr deutlich gestiegen war. Nicht zu übersehen waren diesmal auch zahlreiche Shareware-Anbieter. Im Gegensatz zu den Computer- und Konsolenfreaks schienen sich die Postspieler in Essen klar auf dem Rückzug zu befinden.



Billig, noch billiger...

Ein schaler Geschmack blieb zurück. Die Zahl der Autoren, die sich hier direkt mit einem fertigen Spiel präsentierten, ist zurückgegangen. Dafür fand man immer mehr Spieleversender und Spieleläden, die wohl auch besser mit den stetig steigenden Standgebühren fertigwerden. Vom Kulturgut Spiel sprach man hier schon lange nicht mehr. Dem Messebesucher wurde suggeriert, daß schon ein gehöriges Maß Dummheit dazugehöre, ein Spiel zu seinem normalen Ladenpreis zu kaufen. Wie es aussah, wird doch ohnehin bald alles wie die Bananen auf dem Wochenmarkt marktschreierisch verhökert.

Unterstützt wurde diese Tendenz durch professionelle Händler, die hier auf Flohmärkten zusammengesuchte Spiele teuer weiterverkauften.



Der Wert der Essener Spieltage lag früher gerade in ihrer ungezwungenen, eben spielerischen Darbietung. Doch der Preiskampf dominiert und verzerrt jetzt das Bild. Übrig bleibt der Eindruck eines großen Schnäppchenmarkts in Sachen Spiel, der dem Einzelhandel der Umgebung die Zornesröte ins Gesicht steigen läßt. ■

Rainer Scheer/Martin Wehnert/sz

Hotel Luxor, Las Vegas

Was ist ein Hotel? Ein Betonklotz mit Mietbetten, Eiche furniert, sauber und furchtbar langweilig? Nicht im Land der unbegrenzten Möglichkeiten. Unser US-Korrespondent Markus Krichel nimmt Euch mit zu einem Besuch ins "Luxor".



DIE ERLEBNIS-PYRAMIDE

Mit viel Pomp, Fanfaren und Trommeln wurde am 15. Oktober 1993 in Las Vegas das Luxor-Hotel eröffnet. Im Inneren der 120 Meter hohen gläsernen Pyramide befinden sich 2500 Zimmer, ein 9000 Quadratmeter großes Spielcasino, sieben Restaurants, ein Theater und ein Fluß. 4000 Angestellte sind zum Betrieb dieses Unternehmens erforderlich.

Zu den Hauptattraktionen zählen neben dem allgegenwärtigen Pharao Tut-Ench-Amun eine dreiteilige Special-Effects-Show, eine Bootsfahrt auf dem Nil, eine 40 Meter hohe Sphinx-Statue, aus deren Augen Laserstrahlen schießen, und (Trommelwirbel!) SEGAs erste Virtual-Reality-Arcade.

Die Geheimnisse der Pyramide

Schon die Special-Effects-Show hat es wirklich in sich. Der Designer dieses Spektakels ist kein Geringerer als der mit mehreren Oscars ausgezeichnete Spezialeffekt-Guru Douglas Trumbull, der seine Kunst in so hochkarätigen SF-Filmen wie "2001: Odyssee im Weltall" und "Blade Runner" gezeigt hat. "Die Geheimnisse der Luxor-Pyramide" – so lautet der Name der Show. Das erste Geheimnis scheint schon in der Story zu liegen, die die drei Episoden der Trilogie miteinander verbindet. Diese Story können möglicherweise nur echte Ägypter so richtig verstehen. Mit Sicherheit kann ich immerhin sagen, daß ein gläserner Obelisk, der das Geheimnis über die Zukunft der Menschheit in sich bergen soll, eine starke Rolle bei der Geschichte spielt.



▲ *Echt oder nicht echt, das ist die Frage bei der zweiten Show-Episode*



▲ *Wie im Traum: die erste Episode der "Geheimnisse"*

Was heißt hier Illusion?

Die erste Episode der dreiteiligen Show trägt den Titel "Auf der Suche nach dem Obelisken". Geboten wird hier eine Erlebnisfahrt oder auf gut Englisch ein "Motion Ride". Der Zuschauer erfährt am eigenen Leibe, was einem Helden auf der Leinwand widerfahren kann, etwa ein Sturz in bodenlose Tiefen, eine Verfolgungsjagd durch die Pyramiden, ein Zusammenstoß mit einer Wand – um nur einige Sachen zu nennen. Das Erlebnis ist realistisch,

Las Vegas

Vegas ist wirklich eine Reise wert. Für diejenigen unter Euch, die vorhaben, die Spielerstadt in der Wüste Nevadas einmal zu besuchen, hier ein paar Tips.
Bestes Hotel: Excalibur. In diesem Hotel dreht sich alles um König Artus und das Rittertum. Mit über 4200 Zimmern ist es gleichzeitig das größte Hotel in Las Vegas. Die Zimmerpreise bewegen sich zwischen 40 und 70 Dollar pro Nacht und Person. Das Luxor ist als Unterkunft nicht zu empfehlen.
Beste Spielhalle: Kein Zweifel – das im Artikel erwähnte SEGA-"Virtualand" im Luxor. Die Hotels Luxor und Excalibur sind übrigens über eine Mono-Rail-Schwebebahn miteinander verbunden.
Bestes Casino: Die größten Hotels haben in der Regel auch die größten Casinos. Von den Gewinnchancen her sind die Dinger alle gleich: Im Vergleich zu europäischen Spielbanken ist die Chance auf einen Gewinn hier deutlich geringer.
Beste Show: Siegfried und Roy im Mirage, täglich um 19 und 23 Uhr. Unbedingt reservieren. Eintritt: satte 80 Dollar. Ebenfalls empfehlenswert: die Wassershow "Splash" im Sahara und König Artus' Ritterturnier im Excalibur. Es lohnt sich natürlich auch, einmal einen Profiboxkampf in Caesar's Palace zu erleben.
Unbedingt ansehen: die Sphinx vor dem Luxor, das Treasure Island Hotel, Caesar's Palace und den preisgekrönten "Magic Motion Ride" im Excalibur.
Auch gut: ein Flug mit einem Helicopter durch den nahe gelegenen Grand Canyon oder ein Besuch des Hoover-Staudamms.
Nachteile: In Las Vegas herrscht an Wochenenden ein unglaublicher Betrieb. Körperbehinderte sollten ihren Besuch während der Woche planen. Echte Spielernaturen können hier Haus und Hof verlieren.
Vorteile: Essen und Unterkunft sind sehr preiswert. Viele Hotels geben ihren Gästen Coupons für kostenlose Mahlzeiten und Getränke oder Attraktionen. Alles ist 24 Stunden am Tag geöffnet.
Besonderheiten: Man braucht absolut keine Uhren!



▲ *Die Innenwelt der Pyramide: als hätte jemand eine Stadt eingesperrt*



▲ *Nein, dies ist nicht "Star Wars 4", sondern die dritte Episode der "Geheimnisse"*

und mehrere Teilnehmer waren nach dieser Erfahrung etwas unpäßlich.

Bei der zweiten Episode, "Luxor Live" genannt, handelt es sich um eine Talk-Show im amerikanischen Stil, bei der es höchst seltsam und ganz und gar nicht "live" zugeht. Oder vielleicht doch? Die Bühnenausstattung besteht teils aus realen Requisiten, teils aus Hintergrundprojektion. So entsteht eine fast perfekte Illusion. Die Zuschauer scheinen sich in einem typisch amerikanischen Fernsehstudio zu befinden, komplett mit Bühnenarbeitern, Produzenten, Kameraleuten und so weiter. Dieses Produktionsteam arbeitet mit dem fiktiven Talkmaster sowie dessen Gästen in Echtzeit zusammen. Höhepunkt der Show ist eine zweiminütige Sonnenfinsternis, während der man die wohl zur Zeit besten 3D-Effekte zu sehen bekommt.

Den dritten und letzten Teil der Show bildet das "Theater der Zeit". Hier bekommt der Zuschauer die Möglichkeit, zwei alternative Visionen über die Zukunft der Menscheit zu erleben. Auf einer 25 Meter hohen und 6 Meter breiten Leinwand werden atemberaubende Spezialeffekte geboten, die jeden Science-Fiction-Regisseur vor Neid grün werden lassen.

Zwischen Tag und Traum

Noch ganz benommen von den effektgeladenen Zukunftsaussichten wanke ich weiter in Richtung eines sehr ungewöhnlichen Arcade-Komplexes, der sich wie die anderen Attraktionen ebenfalls innerhalb der Luxor-Pyramide befindet: SEGAs "Virtualand".

Tja – und dieses Ding hat so beeindruckende Sachen zu bieten, daß es einen eigenen Bericht wert ist. Ich spare mir jetzt erst mal alles weitere darüber und vertröste Euch auf die nächste ASM-Ausgabe, in der ich Euch dann unter anderem von einer 8-Mann-Raumfähre erzähle, in der Michael Jackson als Kapitän mitfliegt. Nein, gebt Euch keine Mühe – ich sage jetzt nicht mehr darüber, denn dieser Artikel ist jetzt zu Ende.

Wie, was, zu Ende? Oh nein! Und was mache ich mit all den anderen Sensatiönchen, denen ich in der riesigen Glaspyramide begegnet bin?

Na schön, dann muß ich sie eben im Schnelldurchlauf abhandeln. Haltet Euch fest. Alles klar? – Also, die allnächtliche Lasershow: allererste Sahne. Das Grabmal des Tut-Ench-Amun: Kitsch. Die Show "Winds of the Gods": Zeitverschwendung. Bootsfahrt auf dem Nil: Gemütlich. Der größte Laserstrahl der Welt: ganz schön groß...

Auf Wiedersehen in Las Vegas, bis zur nächsten ASM! Ich fliege schon mal 'ne Runde voraus... ■

mk/sz



▲ *Zu den eher zahmen Attraktionen gehört die Flußfahrt auf dem Nil*

AUF EINEN BLICK

Hit	Titel	Ausg.	S.	Rubrik
	A-Train Construction Set (PC)	7/93	129	Konv.
	Abandoned Places 2 (AM)	7/93	88	Adventure
	Action in New York (NES)	7/93	43	Action
	Addams Family (SNES)	6/93	50	Action
	Adi 2 Anglais (PC)	5/93	124	Education
	Air Bucks V.1.2 (PC)	9/93	95	Strategie
	Alfred Chicken (GB)	9/93	39	Action
	Alien 3 (A1200)	12/93	155	Konv.
	Alien 3 (GB)	4/93	134	Konv.
	Alien 3 (MS)	8/93	134	Konv.
*	Alien III (SNES)	9/93	136	Konv.
	Aliens vs. Predator (SNES)	4/93	130	Action
*	All-Star Challenge 2 (GB)	7/93	107	Simulation
	Alter Ego (PC)	6/93	58	Oldie
	Amazon (PC)	2/93	52	Adventure
	Ambermoon (AM)	5/93	94	Preview
	Ambush at Sorinor (PC)	7/93	90	Preview
	Ambush at Sorinor (PC)	10/93	66	Adventure
	American Gladiators (SNES)	8/93	111	Simulation
	Another World (MD)	4/93	135	Konv.
	Anstoss (PC)	11/93	107	Preview
	Arabian Nights (AM)	3/93	41	Preview
*	Arabian Nights (AM)	7/93	38	Action
	Arcade Fruit Machine (PC)	10/93	99	Simulation
*	Arcades Revenge (SNES)	7/93	50	Action
*	Archer MacLean's Pool (PC)	11/93	132	Konv.
	Archer MacLean's Pool... (AM)	1/93	90	Sport
	Ariel the little Mermaid (MD)	4/93	131	Action
	Armour Geddon (PC)	4/93	99	Konv.
	Art of Fighting (NG)	2/93	133	Action
	Assassin (AM)	1/93	24	Action
*	Asterix (GB)	7/93	17	Action
*	Asterix (SNES)	10/93	133	Konv.
	Aufschwung Ost (PC)	11/93	97	Preview
	AV-8B Harrier Assault (PC)	1/93	108	Preview
	AV-8B Harrier Assault (PC)	2/93	110	Simulation
	Avenging Spirit (GB)	6/93	46	Action
	B 17 – Flying Fortress (AM)	6/93	102	Konv.
	B.O.B. (SNES)	8/93	40	Action
	Baby T-Rex (GB)	10/93	55	Action
	Ballistic Diplomacy (AM)	9/93	94	Preview
	Banana Prince (NES)	6/93	91	Action
	Barbie (GB)	5/93	40	Action
	Batman Returns (GG)	4/93	16	Action
	Batman Returns (MD)	4/93	17	Action
	Batman Returns (PC)	4/93	15	Adventure
	Battle Grand Prix (SNES)	11/93	106	Strategie
	Battlechess 4000 (PC)	3/93	128	Simulation
*	Battleship (GB)	7/93	97	Strategie
	Battletoads (GB)	9/93	42	Action
	BC Kid (GB)	4/93	134	Konv.
	Beavers (AM)	7/93	42	Action
	Best of the Best (SNES)	3/93	137	Konv.
	Best of the Best-Champ. (GB)	4/93	134	Konv.
	Betrayal at Krondor (PC)	7/93	54	Preview
	Betrayal at Krondor (PC)	11/93	88	Adventure
	Bible Builder (PC)	5/93	125	Education
	Bill's Tomato Game (AM)	1/93	18	Action
	Bio Hazard Battle (MD)	2/93	134	Action
	Bio Menace (PC)	11/93	126	Action
	Blackjack für Windows (PC)	5/93	104	Strategie
	Blade Warrior (PC)	10/93	67	Adventure
*	Blastar (AM)	11/93	29	Action
	Bloodnet (PC)	11/93	87	Preview
	Blue Force (PC)	9/93	12	Adventure
	Blues Brothers (SNES)	6/93	52	Action
	Body Blows (AM)	6/93	40	Action
	Bomb Jack (GB)	1/93	134	Action
	Bomber Man '93 (EN)	3/93	132	Action
	Brain Challenge (AM)	9/93	97	Strategie
	Brix (PC)	11/93	127	Strategie
	Brutal Sports Footb. (A1200)	10/93	95	Preview
	Bubba'n'Stix (AM)	10/93	46	Preview
*	Bubsy (MD)	9/93	40	Action
	Bulls vs. Blazers (SNES)	8/93	111	Simulation
	Bunny Bricks (AM)	1/93	38	Action
	Burntime (PC)	9/93	99	Strategie
	Burntime (PC)	12/93	60	Strategie
	Buzz Aldrin's Race... (PC)	6/93	60	Adventure
	Caesar's Palace (PC)	10/93	85	Strategie

Hit	Titel	Ausg.	S.	Rubrik
	California Games (MS)	12/93	158	Konv.
*	Camaign (PC)	1/93	106	Simulation
*	Campaign (AM)	2/93	106	Konv.
*	Campaign (ST)	3/93	127	Konv.
	Capt. America and... (SNES)	11/93	38	Action
	Captive (PC)	2/93	51	Konv.
*	Car & Driver (PC)	1/93	36	Action
	Chakan (MD)	4/93	127	Action
	Championship Man. 93 (PC)	8/93	113	Simulation
	Championship Pro Am (MD)	7/93	53	Action
	Chartbreaker (PC)	11/93	98	Preview
*	Chess Maniac 5 Billion... (PC)	7/93	92	Strategie
	Chester Cheetah (SNES)	4/93	129	Action
	Chiki Chiki Boys (MD)	8/93	39	Action
	Chuck Rock (SNES)	3/93	138	Konv.
*	Chuck Rock II (AM)	6/93	22	Action
*	Civilization (MAC)	5/93	107	Konv.
	Clash of Steel (PC)	11/93	99	Strategie
	Cobra Mission (PC)	2/93	58	Adventure
	Cohort II (AM)	7/93	130	Konv.
	Cohort II (PC)	7/93	94	Strategie
*	Comanche (PC)	1/93	6	Simulation
	Comanche Mission Disk 1 (PC)	8/93	119	Simulation
	Companions of Xanth (PC)	11/93	90	Preview
	Congo's Caper (SNES)	9/93	22	Action
	Conquered Kingdom (PC)	2/93	103	Strategie
	Conquered Kingdoms (PC)	10/93	142	Strategie
	Contraptions (PC)	3/93	25	Action
	Cool Spot (MD)	8/93	50	Action
	Cool World (GB)	9/93	134	Konv.
	Cool World (SNES)	8/93	131	Konv.
	Coolworld (AM/C64)	3/93	40	Action
	Crazy Cars III (PC)	3/93	39	Konv.
	Creatures (AM)	2/93	40	Action
	Creepers (PC)	5/93	102	Strategie
*	Curse of Enchantia (AM)	2/93	58	Konv.
	Cyber Space (PC)	4/93	50	Adventure
	Cybernator (SNES)	8/93	51	Action
	Cyberrace (PC)	4/93	41	Preview
*	Cytron (AM)	1/93	40	Action
	D-Day (PC)	1/93	100	Strategie
	Dalek Attack (AM)	5/93	46	Action
	Dark Sun (PC)	12/93	32	Adventure
*	Darkseed (AM)	5/93	57	Konv.
*	Darkside of Xeen (PC)	9/93	86	Adventure
	Darkwing Duck (GB)	6/93	53	Action
	Das Imperium schl. zur. (GB)	4/93	132	Preview
	Daughter of Serpents (PC)	2/93	46	Adventure
	David Crane's Tennis (SNES)	11/93	107	Simulation
	Day of the Tentacle (PC)	1/93	44	Preview
*	Day of the Tentacle (PC)	8/93	60	Adventure
	Death Duel (MD)	1/93	130	Action
	Deep Core (A1200)	11/93	34	Preview
	Deluxe Trivial Pursuit (PC)	3/93	106	Strategie
	Der Clou (PC)	12/93	114	Preview
	Der Schatz im Silbersee (PC)	12/93	120	Preview
*	Desert Strike (AM)	7/93	128	Konv.
*	Desert Strike (SNES)	1/93	134	Action
	Die Hard II (PC)	1/93	39	Konv.
	Die Ruinen v. Fetepama (PC)	8/93	87	Shareware
	Die Schöne und das Biest (PC)	9/93	87	Adventure
	Die Siedler (AM)	12/93	122	Preview
	Digger (PC)	12/93	98	Oldie
*	Diggers (A1200/4000)	12/93	64	Strategie
	Diggers (A1200)	9/93	142	Preview
	Diggers (AM)	3/93	105	Preview
	Dino City (SNES)	6/93	47	Action
	Dino Worlds (AM)	7/93	46	Preview
	Dizzy – Prince o.t.Y. (PC)	9/93	48	Action
	Dogfight (PC)	5/93	24	Preview
	Dogfight (PC)	7/93	106	Simulation
	Doomsday Warrior (SNES)	8/93	47	Action
	Double Dragon III (MD)	8/93	134	Konv.
	Double Dragon III (PC)	1/93	39	Konv.
*	Dr. Franken (GB)	1/93	132	Action
	Dr. Franken (GB)	6/93	52	Action
	Dr. Franken 2 (GB)	10/93	55	Preview
	Dr. Franken 2 (GB)	11/93	31	Action
	Dracula (AM)	5/93	96	Preview
	Dragon's Lair III (AM)	4/93	25	Action

Hit	Titel	Ausg.	S.	Rubrik
	Dreamweb (PC)	12/93	107	Preview
	Dropzone (GB)	9/93	134	Konv.
	Dropzone (NES)	8/93	53	Action
	Dune II (AM 1 MB)	8/93	133	Konv.
	Dune II (PC)	1/93	96	Preview
*	Dune II (PC)	3/93	102	Strategie
	Dusk of the Gods (PC)	2/93	48	Adventure
	Dynatech (PC)	3/93	104	Strategie
	E.O.B. III: Assault on... (PC)	7/93	58	Adventure
	Ecco the Dolphin (MD)	3/93	133	Action
	Eight Ball Deluxe (PC)	10/93	134	Konv.
	El-Fish (PC)	7/93	104	Simulation
	Elf (PC)	3/93	39	Konv.
	Elisabeth I. (PC)	6/93	90	Preview
	Elvira II (C64)	2/93	57	Konv.
	Elysium (PC)	2/93	111	Simulation
	Entity (AM)	2/93	22	Preview
	Entity (AM)	5/93	43	Action
	Erben des Throns (AM)	4/93	102	Konv.
	Eric the Unready (PC)	4/93	46	Adventure
	Euro Soccer (PC)	4/93	93	Sport
	Executioner (PC)	12/93	35	Action
	Exercitement (PC)	11/93	105	Simulation
	F1 Pole Position (SNES)	10/93	100	Preview
	F-15 II (MD)	10/93	52	Preview
	F-15 Strike Eagle (GB)	8/93	112	Simulation
*	F1 (MD)	9/93	110	Simulation
*	F1 Pole Position (GB)	11/93	132	Konv.
*	F1 Pole Position (SNES)	11/93	106	Simulation
*	F-15 Strike Eagle III (PC)	2/93	104	Simulation
*	Fallen Empire (PC)	7/93	128	Konv.
	Fatal Fury (SNES)	8/93	43	Action
	Fatal Strokes (AM)	4/93	22	Action
	Fatty Bear's Birthday... (PC)	7/93	91	Preview
	Fields of Glory (PC)	7/93	141	Preview
	Fields of Glory (PC)	10/93	89	Strategie
	Fill'em (AM)	9/93	39	Preview
	Final Fantasy Mystic Q. (SNES)	1/93	127	Action
	Fire Fighter (GB)	9/93	44	Action
	Fire Force (AM)	2/93	39	Action
	Firehawk (AM)	7/93	135	Action
	First Samurai (PC)	1/93	39	Konv.
*	Flashback (AM)	7/93	60	Adventure
*	Flashback (MD)	137	137	Konv.
*	Flashback (PC)	10/93	132	Konv.
	Flies – Attack on Earth (PC)	3/93	44	Preview
	Flintstones: King Rock... (GB)	6/93	44	Action
	Fly Harder (AM)	1/93	22	Preview
	Fly Harder (AM)	8/93	125	Action
	Football Manager 3 (PC)	10/93	101	Simulation
	Forgotten Castle (PC)	12/93	106	Preview
	Formula One Grand Prix (PC)	1/93	108	Preview
*	Formula One Grand Prix (PC)	2/93	92	Konv.
	Frankenstein (AM)	1/93	22	Preview
	Franky, Joe & Dirk... (GB)	11/93	38	Action
*	Freak Out (PC)	7/93	100	Strategie
	Freddy Pharkas (PC)	4/93	55	Preview
	Freddy Pharkas (PC)	8/93	58	Adventure
	Frogger (Atari 400)	7/93	131	Oldie
	Front Page Sports (PC)	2/93	90	Sport
	G-Loc Air Battle (MD)	7/93	108	Simulation
	Gabriel Knight (PC)	9/93	88	Preview
	Galactic Warrior Rats (PC)	11/93	39	Action
	Garfield Labyrinth (GB)	12/93	72	Action
*	Garry Kasparov's Gambit (PC)	12/93	34	Strategie
	Gateway 2 – Homeland (PC)	8/93	101	Preview
*	Gateway II – Homeworld (PC)	12/93	55	Adventure
	Gearworks (AM)	11/93	93	Preview
	George Foreman's KO... (MD)	7/93	107	Simulation
	Giana Sisters (C64)	4/93	91	Oldie
	Global Gladiators (MD)	8/93	43	Action
	Global Gladiators (AM)	10/93	137	Konv.
	Global Gladiators (MS)	8/93	134	Konv.
	Gnome Alone (PC)	10/93	47	Action
	Goal (AM)	8/93	115	Simulation
	Goal! (GB)	12/93	156	Konv.
*	Gobliins 2 (PC)	1/93	46	Adventure
*	Gods (SNES)	4/93	135	Konv.
	Godzilla (GB)	6/93	46	Action
	Grail Quest	6/93	61	Adventure

Hit	Titel	Ausg.	S.	Rubrik
	Gravis Ultrasound (PC)	2/93	88	Hardware
	Gulp (PC)	8/93	100	Strategie
	Gunship 2000 (AM)	1/93	110	Simulation
	Hannibal (AM)	10/93	138	Konv.
*	Hannibal (PC)	4/93	98	Strategie
	Hardball III (MD)	7/93	109	Simulation
	Harrier Jump Jet (PC)	1/93	104	Simulation
	Hero Quest II (AM)	9/93	63	Adventure
*	Hexuma (AM)	2/93	51	Konv.
	Hexxagon (PC)	8/93	87	Shareware
	High Command Europe (PC)	10/93	85	Strategie
	Hired Guns (AM)	4/93	52	Preview
	History Line 1914-1918 (PC)	1/93	98	Strategie
	Home Alone (MD)	6/93	51	Action
	Home Alone 2 (GB)	2/93	135	Action
*	Hoyle Classic Card Games (PC)	8/93	89	Strategie
*	Human Race Jurassic L. (AM)	7/93	48	Action
	Humans (PC)	2/93	43	Konv.
	Inca (PC)	2/93	6	Action
	Incr. Crash Dummies (GB)	6/93	53	Action
	Indiana Jones III (NES/GB)	11/93	135	Konv.
	Indiana Jones IV (AM)	4/93	54	Konv.
*	Indiana Jones IV (MAC)	4/93	54	Konv.
	Indiana Jones IV (MD)	8/93	133	Konv.
	Indy 4 – Action Game (AM)	2/93	42	Konv.
	Indy 4 – Action Game (PC)	2/93	42	Action
	Indy 4 – Action Game (ST)	3/93	39	Konv.
	Indy Car (PC)	12/93	121	Preview
	Innocent – Until Caught (PC)	12/93	110	Preview
	Intern. Open Golf Champ. (PC)	9/93	111	Simulation
	International Rugby Ch. (PC)	6/93	101	Preview
	Ishar (A1200)	8/93	132	Konv.
	Ishar II (PC)	5/93	93	Preview
*	Ishar II (PC)	8/93	102	Adventure
*	Jack the Ripper (PC)	10/93	18	Adventure
	Jaki Crush (SNES)	4/93	128	Action
	James Bond (MD)	5/93	23	Preview
*	James Bond – The Duel (MD)	6/93	17	Action
	James Pond 3 (AM)	4/93	23	Preview
	James Pond 3 (AM)	7/93	47	Preview
	James Pond's Crazy Sp. (SNES)	10/93	135	Konv.
	Jennifer Capriati (MD)	2/93	132	Sport
*	Jimmy Connors (SNES)	2/93	132	Sport
	Joe & Mac – Caveman Ninja (GB)	9/93	137	Konv.
	John Madden Football '93 (MD)	3/93	134	Sport
	John Madden Football '93 (SNES)	3/93	138	Konv.
	Jonathan (AM)	5/93	55	Adventure
	Jungle Strike (MD)	9/93	19	Action
*	Jurassic Park (GB)	10/93	16	Action
	Jurassic Park (MD)	12/93	65	Action
*	Jurassic Park (PC)	12/93	30	Action
	Karamalz Cup (AM)	8/93	110	Simulation
	KGB (AM)	4/93	54	Konv.
	Kid Pix (PC)	4/93	114	Education
	Kingmaker (PC)	10/93	84	Preview
	Kingmaker (PC)	12/93	58	Strategie
*	Kirby's Dream Land (GB)	8/93	52	Action
	Kyrandia 2	7/93	141	Preview
	Land of Illusion (MD)	7/93	53	Action
	Lands of Lore (PC)	7/93	141	Preview
*	Lands of Lore (PC)	9/93	140	Adventure
	Landstalker (MD)	3/93	131	Adventure
	Leeds United (AM)	3/93	106	Strategie
	Leeds United (PC)	7/93	130	Konv.
	Legend o.t. Myst. Ninja (SNES)	10/93	50	Action
	Legend of Cranog (PC)	7/93	56	Preview
*	Legend of Kyrandia (AM)	2/93	58	Konv.
	Legend of Myra (PC)	6/93	44	Action
	Leisure Suit Larry VI (PC)	12/93	104	Preview
*	Lemmings (GB)	5/93	110	Konv.
*	Lemmings 2 (AM)	4/93	104	Strategie
	Lethal Weapon (AM)	3/93	24	Action
	Lethal Weapon (GB)	7/93	130	Konv.
	Lethal Weapon (PC)	5/93	45	Konv.
	Lethal Weapon (SNES)	6/93	48	Konv.
	Lethal Weapon (ST)	3/93	24	Konv.
*	Links Ch. Course: Belfry (PC)	10/93	99	Simulation
	Links CH.C.: Pinehurst (PC)	6/93	102	Simulation
*	Links Course Disk (PC)	3/93	101	Sport
*	Lionheart (AM)	3/93	22	Action

Hit	Titel	Ausg.	S.	Rubrik
	Litil Divil (PC)	7/93	140	Preview
	Looney Tunes (GB)	1/93	132	Action
	Lords of Time (AM)	2/93	54	Adventure
*	Lost in Time 1&2 (PC)	11/93	12	Adventure
	Lost Secret o.t. Rainf. (PC)	4/93	48	Adventure
	Lothar Matthöus (AM)	9/93	108	Simulation
*	Lothar Matthöus (AM)	11/93	108	Simulation
*	Lotus (PC)	10/93	131	Konv.
	Lotus Turbo Challenge (MD)	2/93	137	Konv.
	M.U.L.E. (C64/Atari 800)	5/93	106	Oldie
	Maelstrom (PC)	8/93	97	Strategie
*	Magical Quest (SNES)	2/93	126	Action
	Magician's Castle (PC)	12/93	108	Preview
	Maniac Mansion (AM)	1/93	60	Oldie
	Maniac Mansion (NES)	6/93	59	Konv.
	Marbelous (AM)	9/93	22	Action
	Mario is missing (PC)	3/93	116	Education
*	Mario Teaches Typing (PC)	6/93	104	Education
	Max (GB)	6/93	50	Action
	McDonaldland (ST)	7/93	129	Konv.
	Mean Arenas (AM)	8/93	49	Preview
*	Mech Warrior (SNES)	8/93	46	Action
	Mega Lo Mania (MD)	4/93	135	Konv.
	Mega Man 2 (GB)	9/93	42	Action
	Michael Jordan in Flight (PC)	4/93	92	Preview
*	Mick and Mack (MD)	4/93	126	Action
	Micro Machines (MD)	10/93	51	Action
	Mig 29 (PC)	10/93	101	Preview
*	Might & Magic III (Mac)	7/93	127	Konv.
*	Might and Magic IV (PC)	1/93	42	Adventure
	Monster Bash (PC)	7/93	23	Action
	Morph (AM)	8/93	96	Strategie
	Mortal Kombat (GB)	11/93	133	Konv.
	Mortal Kombat (GG)	12/93	156	Konv.
	Mortal Kombat (MD)	11/93	36	Action
	Mortal Kombat (MS)	12/93	156	Konv.
*	Mortal Kombat (SNES)	12/93	154	Konv.
	Motörhead (AM)	2/93	24	Action
	Motörhead (ST)	2/93	43	Konv.
	Muhammad Ali (MD)	4/93	131	Action
	Murder o. t. Mississippi (C64)	3/93	97	Oldie
	Mutant League Football (MD)	9/93	109	Simulation
	N. Mansell's W.C. (AM 1200)	6/93	102	Konv.
	NCAA Basketball (SNES)	1/93	130	Sport
	NFL CC Football (PC)	12/93	109	Preview
*	NFL Sports Talk '93 (MD)	1/93	128	Sport
*	NHL Hockey (PC)	10/93	96	Simulation
	NHLPA Hockey '93 (SNES)	2/93	137	Konv.
	Nick Faldo's Ch. Golf (AM)	3/93	100	Sport
	Nick Faldo's Golf (C64)	4/93	93	Konv.
*	Nicky 2 (AM)	9/93	24	Action
	Nicky Boom (PC)	4/93	40	Konv.
	Nicky Boom (ST)	4/93	40	Konv.
	Nigel Mansell World... (AM)	1/93	88	Sport
	Nigel Mansell's World... (PC)	7/93	130	Konv.
	Nippon Safes Inc. (AM)	7/93	87	Preview
	Niteraid (PC)	11/93	127	Action
	No Greater Glory (AM)	4/93	102	Konv.
	Odyssee (AM)	9/93	98	Strategie
	Out for Lunch (SNES)	11/93	34	Action
*	Out of this World (SNES)	3/93	138	Konv.
	Outlander (MD)	7/93	40	Action
	Outlander (SNES)	7/93	130	Konv.
	Outrun 2019 (MD)	10/93	52	Action
	Overdrive (AM)	12/93	71	Simulation
	Paint and Create	6/93	105	Education
*	Parasol Stars (GB)	6/93	51	Konv.
*	PGA Tour Golf II (MD)	10/93	97	Simulation
	Phalanx (SNES)	1/93	128	Action
	Pinball Dreams (GB)	12/93	155	Konv.
*	Pinball Dreams (PC)	10/93	134	Konv.
	Piracy on t. High Seas (AM)	2/93	56	Adventure
	Pirates Gold (PC)	7/93	93	Preview
	Pirates Gold (PC)	9/93	139	Adventure
*	Populous (GB)	6/93	100	Simulation
	Populous (MD)	12/93	158	Konv.
*	Populous II (PC)	3/93	105	Konv.
	Predator 2 (GG)	7/93	44	Action
*	Prehistorik 2 ((PC)	10/93	48	Action
	Premier Manager (AM)	1/93	89	Preview
*	Prince of Persia II (PC)	8/93	38	Action
*	Privateer (PC)	11/93	102	Simulation
	Projekt X (AM)	10/93	49	Action
*	Protostar (PC)	8/93	90	Strategie

Hit	Titel	Ausg.	S.	Rubrik
	Puggsy (MD)	7/93	52	Preview
*	Putt-Putt j. t. Parade (MAC)	10/93	137	Konv.
*	Putt-Putt joins... (PC)	5/93	91	Adventure
	Pyramids of Ra (GB)	10/93	83	Strategie
	Quaak/Bubble's World (PC)	7/93	47	Action
	Quak (AM)	12/93	72	Action
	Quasi Hasi (AM)	9/93	62	Preview
	Rackets & Rivals (NES)	8/93	114	Simulation
	Ragnarok (AM)	4/93	99	Konv.
	Ragnarok (PC)	4/93	99	Strategie
	Rags to Riches (PC)	7/93	99	Preview
	Railroad Tycoon Deluxe (PC)	9/93	95	Preview
	Railroad Tycoon Deluxe (PC)	10/93	90	Strategie
*	Rainbow Island (MS)	8/93	132	Konv.
	Rampart (AM)	2/93	103	Konv.
	Rampart (GB)	6/93	48	Konv.
	Rampart (ST)	2/93	103	Konv.
	Reach for the Skies (AM)	7/93	129	Konv.
	Reach for the Skies (PC)	1/93	110	Simulation
	Return of the Phantom (PC)	8/93	62	Adventure
*	Return of the Phantom (PC)	9/93	82	Adventure
	Return to Zork (PC)	11/93	140	Preview
	Ringworld (PC)	4/93	18	Preview
*	Ringworld: Revenge of... (PC)	5/93	8	Adventure
	Rise of the Robots (PC)	11/93	28	Preview
	Risky Woods (PC)	4/93	40	Konv.
	Road Runner's (SNES)	2/93	127	Action
	Robin Hood (GB)	4/93	133	Action
	Robocod 2 (SNES)	7/93	140	Preview
	Robocop 3 (PC)	4/93	40	Konv.
	Robocop vs. Terminator (SNES)	11/93	30	Action
	Rock and Roll Racing (SNES)	12/93	118	Preview
	Rocket Knight Adventure (MD)	6/93	43	Preview
*	Rocket Knight Adventure (MD)	9/93	38	Action
	Rolo to the Rescue (MD)	4/93	128	Action
	Rules of Engagement 2 (PC)	10/93	86	Strategie
	Rummenigge Player Man. (SNES)	12/93	62	Sport
	Sabre Team (AM)	1/93	93	Strategie
	Sam & Max (PC)	12/93	112	Preview
	Seal Team (PC)	11/93	104	Preview
	Sensible Soccer 92/93 (PC)	10/93	137	Konv.
	Sensible Soccer V. 1.1 (AM)	1/93	88	Sport
	Seven Cities of Gold (PC)	12/93	38	Strategie
	Shadow Caster (PC)	11/93	86	Preview
	Shadow of the Comet (PC)	1/93	52	Preview
*	Shadow of the Comet (PC)	4/93	6	Adventure
	Shadow President (PC)	4/93	105	Strategie
	Shadoworlds (AM)	3/93	46	Adventure
*	Shadowrun (SNES)	10/93	63	Adventure
	Shanghai II (SNES)	6/93	91	Konv.
	Sheroids (PC)	9/93	47	Action
*	Shinobi 2 – The Silent... (GG)	3/93	133	Action
	Silly Putty II (A1200/4000)	8/93	42	Preview
	Sim City 2000 (PC)	10/93	82	Preview
	Sim Earth (PC)	2/93	106	Konv.
*	Sim Farm (PC)	12/93	28	Simulation
*	Sim Life (A1200)	10/93	138	Konv.
	Simon the Sorcerer (PC)	7/93	62	Preview
*	Simon the Sorcerer (PC)	11/93	84	Adventure
	Sink or Swim (AM)	1/93	38	Preview
	Skat '92 (PC)	6/93	87	Strategie
*	Skat 2010 für Windows (PC)	6/93	87	Strategie
	Sleepwalker (AM)	5/93	48	Action
	Sleepwalker (AM 1200)	6/93	48	Konv.
	Sleepwalker (PC)	7/93	130	Konv.
	Snack Zone (PC)	7/93	142	Action
	Snapdragon (PC)	5/93	124	Education
	Soccer Kid (AM)	3/93	41	Preview
*	Soccer Kid (AM)	10/93	10	Action
	Solar Winds	7/93	23	Action
	Solitaire's Journey (PC)	10/93	142	Strategie
*	Sonic 2 The Hedgehog (SM)	2/93	125	Action
	Space Hulk (PC)	2/93	98	Preview
	Space Hulk (PC)	8/93	99	Strategie
	Space Legends (PC)	9/93	23	Action
*	Space Quest V (PC)	5/93	52	Adventure
	Spaceward Ho! (PC)	4/93	103	Strategie
	Spider Man & X-Men (SNES)	4/93	130	Action
	Spider-Man (GG)	7/93	43	Action
	Spider-Man: Return of... (GG)	7/93	44	Action
	SSN21 Seawolf (PC)	12/93	66	Preview
	Stack Up (PC)	10/93	83	Strategie
	Star Control II (PC)	3/93	42	Adventure
	Star Wars (GB)	3/93	16	Action

Hit	Titel	Ausg.	S.	Rubrik
*	Star Wing (SNES)	9/93	18	Action
	Starlord (PC)	10/93	88	Preview
*	Starlord (PC)	12/93	26	Strategie
	Streets of Rage (GG)	4/93	135	Konv.
*	Streets of Rage 2 (MD)	3/93	136	Action
	Strider II (MD)	12/93	160	Action
*	Strike Commander (PC)	7/93	10	Simulation
	Stronghold (PC)	11/93	95	Strategie
	Stunt Island (PC)	3/93	126	Simulation
*	Subtrade (AM)	5/93	132	Strategie
	Subwar 2050 (PC)	12/93	123	Preview
	Summer Challenge (MD)	9/93	137	Konv.
	Super Buster Bros. (SNES)	3/93	138	Konv.
	Super Cauldron (PC)	4/93	24	Action
	Super Double Dragon (SNES)	6/93	24	Action
*	Super Mario Land 2 (GB)	2/93	136	Action
*	Super Off Road (MS)	12/93	157	Konv.
	Super Off Road (SNES)	7/93	129	Konv.
*	Super Space Invaders (GG)	7/93	126	Konv.
	Super Star Wars (SNES)	4/93	125	Action
*	Super Strike Eagle (SNES)	7/93	110	Simulation
	Super Strike Gunner (SNES)	6/93	24	Action
	Super Swiv (SNES)	2/93	127	Action
	Super Turrican (NES)	2/93	137	Konv.
*	Superfrog (AM)	6/93	53	Action
	Surf Ninjas (AM)	8/93	44	Preview
*	Syndicate (AM)	8/93	101	Konv.
*	Syndicate (PC)	8/93	10	Strategie
*	T.F.X. (PC)	12/93	24	Simulation
	T2 – The Arcade Game (MD)	3/93	132	Action
	Tale Spin (MD)	4/93	127	Action
	Talespin (GB)	9/93	48	Action
	Task Force 1942 (PC)	1/93	105	Simulation
	Tearaway Thomas (AM)	5/93	47	Action
	Technoclash (MD)	8/93	48	Action
	Tegel's Mercenaries (PC)	5/93	100	Strategie
	Terminator 2 – Chess Wars (PC)	12/93	54	Strategie
	The 7th Guest	8/93	56	Adventure
*	The Ancient Art of War (PC)	1/93	99	Strategie
*	The Ancient Art of War... (AM)	10/93	138	Konv.
*	The Blue and The Gray (PC)	12/93	159	Strategie
	The Chaos Engine (AM)	3/93	20	Action
*	The Complete Chess System (PC)	4/93	106	Simulation
	The Cool Croc Twins (C64)	1/93	39	Konv.
	The Cool Croc Twins (C64)	4/93	40	Konv.
	The Fidgetts (GB)	10/93	49	Preview
	The Flintstones (MD)	12/93	157	Konv.
	The Game of Life (PC)	4/93	108	Simulation
*	The Greatest (AM)	5/93	113	Strategie
	The Hidden Below (PC)	11/93	32	Preview
	The Hunt f. Red October (SNES)	5/93	110	Strategie
	The Incredible Machine (PC)	3/93	107	Strategie
	The Legacy (PC)	1/93	50	Adventure
	The Legend of Myra (PC)	2/93	102	Preview
	The Lost Kingdoms (PC)	5/93	95	Preview
*	The Lost Vikings (AM)	9/93	135	Konv.
	The Lost Vikings (PC)	7/93	98	Preview
*	The Lost Vikings (PC)	9/93	8	Action
	The Magic Candle III (PC)	3/93	47	Adventure
	The Ottifants (GG)	12/93	56	Action
*	The Silver Seed (PC)	11/93	89	Adventure
	The Terminator 2029 (PC)	1/93	15	Action
*	Tiny Toon Adventures (MD)	5/93	42	Action
	Tiny Toon Adventures (PC)	1/93	134	Action
	Tiny Toon Adventures (SNES)	3/93	135	Action
	TMHT – The Hyperstone... (MD)	5/93	45	Konv.
	Tom & Jerry (SNES)	7/93	49	Action
	Tom Landry Football (PC)	7/93	100	Strategie
*	Tony La-Russa Baseball II (PC)	6/93	101	Simulation
*	Tornado (PC)	9/93	138	Simulation
*	Tour of Duty (PC)	9/93	20	Action
	Train Express (PC)	11/93	97	Preview
	Transarctica (A1200)	8/93	133	Konv.
	Transarctica (AM)	6/93	91	Konv.
	Transarctica (PC)	4/93	96	Strategie
	Traps 'N' Treasures (AM)	9/93	16	Action
	Trip World (GB)	6/93	23	Action
	Tristan Pinball (PC)	5/93	114	Simulation
	Trivial Pursuit (SM)	2/93	137	Konv.
	Troddlers (AM)	1/93	20	Action
*	Troddlers (SNES)	10/93	135	Konv.
	Trolls (AM)	3/93	22	Konv.
*	Trolls (PC)	3/93	23	Action
*	Turrican 3 (AM)	11/93	27	Action

Hit	Titel	Ausg.	S.	Rubrik
*	Twilight 2000 (PC)	9/93	96	Strategie
*	Ultima Underworld 2 (PC)	3/93	6	Adventure
*	Ultima VII – Part 2 (PC)	6/93	6	Adventure
	Ultima VIII: Pagan (PC)	11/93	139	Preview
	Uncharted Waters (MD)	3/93	134	Action
	Universal Soldier (GB)	6/93	52	Action
	Universal Warrior (AM)	9/93	97	Strategie
	Unlimited Adventures (PC)	6/93	130	Tools
	Utopia und New Worlds (PC)	8/93	98	Strategie
	Valhalla (PC)	3/93	51	Adventure
	Veil of Darkness (PC)	3/93	50	Preview
*	Veil of Darkness (PC)	6/93	54	Adventure
	Victor Loomes (PC)	10/93	64	Adventure
	Video Master (AM)	2/93	89	Hardware
	Video Poker für Windows (PC)	5/93	104	Strategie
	Wacky Funsters (PC)	4/93	20	Action
	Walker (AM)	8/93	53	Action
	Wall Street Manager (PC)	12/93	70	Strategie
	War in the Gulf (PC)	8/93	89	Strategie
	Warlords II (PC)	11/93	94	Strategie
	Warp Speed (MD)	8/93	134	Konv.
	Warp Speed (SNES)	8/93	47	Action
	Waxworks (AM)	3/93	48	Konv.
	Wayne Gretzky Hockey 3 (PC)	1/93	86	Sport
	Wayne's World (PC)	12/93	161	Adventure
	Ween (AM)	3/93	48	Konv.
*	Ween (ST)	4/93	54	Konv.
	WF Royal Rumble (SNES)	8/93	114	Simulation
*	Whale's Voyage (A1200/4000)	11/93	135	Konv.
*	Whale's Voyage (AM)	4/93	44	Adventure
	Whale's Voyage (PC)	1/93	48	Preview
*	Whale's Voyage (PC)	11/93	134	Konv.
	When Two Worlds War (PC)	11/93	92	Strategie
*	Where in Space is C.S.? (PC)	9/93	60	Adventure
	Wild West (PC)	10/93	68	Preview
	Wimbledon II (MS)	9/93	109	Simulation
	Wing Commander (AM)	4/93	108	Konv.
	Wing Commander (SNES)	2/93	134	Simulation
	Wing Commander Academy (PC)	12/93	37	Simulation
	Wiz'n'Liz (MD)	7/93	52	Preview
*	Wiz'n'Liz (MD)	12/93	36	Action
	Wizards (PC)	11/93	96	Preview
	Wolfen (AM)	5/93	123	Adventure
	Woody's World (AM)	6/93	42	Action
	Wordtris (PC)	4/93	102	Strategie
	World Class Leaderboard (MD)	7/93	109	Simulation
*	World of Illusion (MD)	1/93	131	Action
	Worlds of Legend (AM)	10/93	138	Konv.
	Worlds of Legend: The Son (PC)	10/93	65	Adventure
	WWF Super Wrestlemania (MD)	3/93	137	Konv.
	WWF Wrestlemania (MS)	10/93	97	Simulation
	X-Men (MD)	12/93	57	Action
	X-Wing (PC)	3/93	18	Preview
*	X-Wing (PC)	5/93	20	Action
	Xenobots (PC)	5/93	112	Simulation
*	Xenon II (GB)	1/93	134	Action
	Yab! (PC)	6/93	103	Action
	Yo!Joe!	9/93	44	Action
	Yoshi's Cookie (SNES)	11/93	93	Strategie
	Zak McKracken	2/93	60	Oldie
	Zone 66 (PC)	6/93	103	Action
*	Zool (PC)	6/93	51	Action
	Zyconix (AM)	1/93	24	Action
	Zyconix (PC)	3/93	39	Konv.

Legende:

AL	=	Atari Lynx
AM	=	Amiga
EN	=	PC Engine
GB	=	Game Boy
GG	=	Game Gear
Konv.	=	Konvertierung
MD	=	Mega Drive
NG	=	Neo Geo
PC	=	IBM-Kompatible
SM	=	Sega Master System
SNES	=	Super Famicom/Super NES
ST	=	Atari ST

IMPRESSUM

Herausgeber
Christian Widuch

Chefredakteur
Peter Schmitz (sz, verantw.)

Redaktion
Jürgen Borngießer (jb), Vera Brinkmann (vb), Marcus Höfer (cus), Thomas Morgen (tom), Klaus Trafford (kate)

Autoren dieser Ausgabe
Andrea Dreisbach, Roland Heibert, Antje Hink (ah), Andreas Lober (al), Rainer Scheer, Michael Suck (msu), Carsten Trapp , Martin Wehnert

Redaktionsassistenz
Anja Frieß (af)

Chef vom Dienst
Stefan Martin Asef (sma)

Titel
"Rise of the Robots", Mirage, England

Comics
Matthias Neumann, Heinrich Stiller

Korrespondenz USA
Markus Krichel (mk)

Korrespondenz England
Derek dela Fuente (ddf)

Anzeigenleitung
Anja Seiler, Tel.: (0 56 51) 97 9615

Anzeigenverkauf & Mediaberatung
Anja Seiler, Tel.: (0 56 51) 97 9615
Gerlinde Rachow, Tel.: (0 56 51) 97 9614

Anzeigenverwaltung
Sibylle Schwanz, Tel.: (0 56 51) 97 9616
Es gilt die Anzeigenpreisliste Nr. 7 ab 1. Januar 1993

Repräsentant im Ausland
GB: German Media Service LTD, Claire Byron, 1 Lampton Place, GB-London W11 25 H, Phone: GB (071) 2215462, Fax: GB (071) 2290795

Grafikdesign + Satz (DTP):
Regina Sieberheyn, Dirk Anhof, Lars Völke, Silvia Führer

Reproduktion
REPRO-Gesellschaft für Druckformherstellung mbH, 34123 Kassel

Druck und Gesamtherstellung
Druckhaus Dierichs GmbH & Co.KG, 34010 Kassel

Vertrieb
Verlagsunion Paul Moewig KG, 65047 Wiesbaden, Inland (Groß-, Einzel- und Bahnhofsbuchhandel), Österreich, Schweiz

Abonnement
Jahresabonnement (12 Ausgaben),
Halbjahresabonnement (6 Ausgaben),
Inland DM 79,20 (Hj.: DM 39,60),
Ausland DM 95,50 (Hj.: DM 47,75)
Ein Abonnement verlängert sich um den Bezugszeitraum, wenn es nicht bis 6 Wochen vor Ablauf schriftlich gekündigt wurde.

Abonnement-Verwaltung
Tanja Mosebach, Tel. (0 56 51) 97 96 19

Bankverbindung
Empfänger: Tronic-Verlag GmbH & Co.KG
Institut: Postgiroamt Frankfurt/M.,
BLZ: 500 100 60, Kto.-Nr. 244 35 - 603
Wir bitten unsere ausländischen Kunden, nur mit Euroscheck zu zahlen.

Verlag und Redaktion
Tronic-Verlag GmbH & Co.KG,
Verwaltung/Vertrieb/Anzeigen: Bremer Str. 10a,
D-37 269 Eschwege, Telefon: 0 56 51/97 96-0,
Telefax: 0 56 51/97 96-44
Gesch.-Ltg./Redaktionen/Marketing: Hessenring 32,
D-37 269 Eschwege, Telefon: 0 56 51/9 29-0,
Telefax: 0 56 51/9 29-141
BTX: 0 56 51 92 9
ASM-Hotline (nur Mi. 16.30 h – 19 h):
(0 56 51) 9 29 - 260 oder (0 56 51) 929 - 261

Der Inhalt dieser Ausgabe wurde auf **umweltfreundlichem Papier** gedruckt, bei dessen Fertigung nur noch elementarchlor-frei gebleichter Zellstoff zum Einsatz kommt. Das Papier verfügt über einen wesentlich geringeren Dioxin-Gehalt und trägt zusätzlich zur Gewässerentlastung bei.

Sonderdruck-Dienst
Sämtliche in dieser Ausgabe erschienenen redaktionellen Beiträge sind in Form von **Sonderdrucken** zu erhalten. Anfragen an Frau Seiler, Tel. (0 56 51) 979-615, Telefax (0 56 51) 979 - 644

Manuskripte und Programme
Manuskripte und Programme werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen jedoch frei von Rechten Dritter sein. Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art (auch Leserbriefen) gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Tronic-Verlagsgesellschaft herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann trotz sorgfältiger Prüfung nicht übernommen werden. Namentlich gekennzeichnete Beiträge geben nicht unbedingt die Meinung der Redaktion wieder. Für unverlangt eingesandte Manuskripte und Programme jeder Art kann keine Haftung übernommen werden.

INHALT 100% ELEMENTARCHLOR- *** FREI *** GEBLEICHT!

ISSN 0933-1867



☆ ☆ GEWINNER ☆ ☆

Lotus (Gremlin, ASM 10/93)
Lösungen: 1. Esprit S4; 2. Drei Billionen; 3. Nebel, Sonnenschein, Regen, Schnee, Sturm

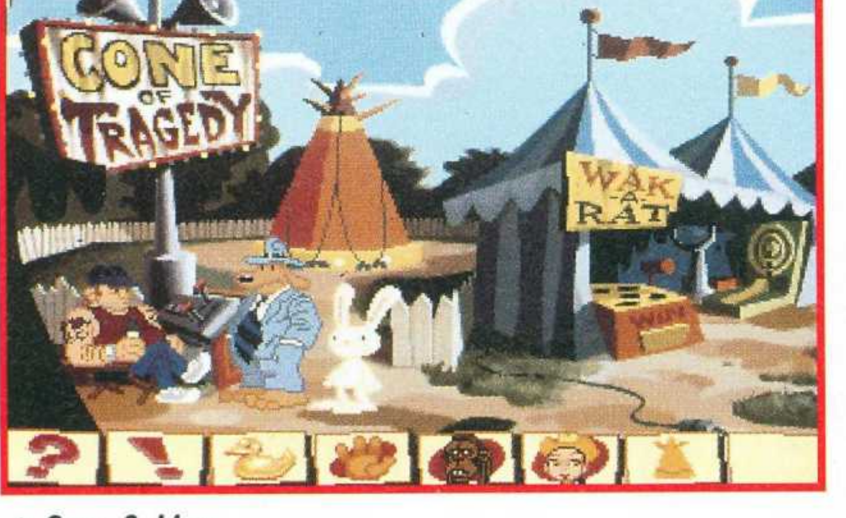
1.Preis: ein Explorer Pack geht an:
Stefan Schopohl, 33106 Paderborn
Je 1x "Lotus – The Ultimate Challenge" und eine Lotus-Kaffeetasse gehen an:
Jost Krüger, 26135 Oldenburg
Robin A. Gundlach, 54290 Trier
Michael Scholz, 36219 Rockensüß

Spock (Bomico, ASM 10/93)
Lösung: 1c, 2b, 3c
Je eine CD-ROM "Star Trek – 25th Anniversary" geht an:
Angela Treche, 26954 Nordenham
Martin Klein, 41541 Dormagen
Elisabeth Faller, 79686 Hasel
Axel Tepper, 04603 Geithain
Manuel Mizelli, 34127 Kassel
Reto Stillhart, CH-9552 Bronschhofen
Timo Preßl, 73760 Ostfildern
Sano Maya Kumlehn, 30449 Hannover
Michael Müller, 66919 Hermersberg
Alexander Haeckel, 49685 Schneiderkrug





Same Procedure, Miss Sophie?



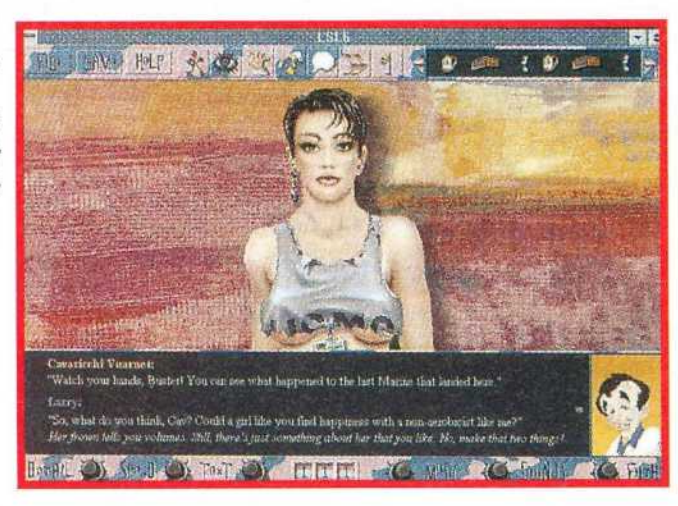
▲ Sam & Max

Wir haben Dezember, wenn Ihr diese Januar-Ausgabe lest, und sind mitten in der Produktion der Februar-Nummer. Während sich andere mit Gänsebraten mästen oder eine Woche später mit Sekt zuknallen, werden wir schon an der nächsten ASM sitzen – weil wir ja genau wissen, daß Ihr Monat für Monat bestens informiert werden wollt. So auch in der 2/94, in der wir u.a. dem sexten Teil von Sierras LARRY-LAFFER-Reihe sowie dem Privatdetektiv GABRIEL KNIGHT begegnen. Zwei Kriminalisten ganz besonderer Art werden hoffentlich den weiten Weg nach Eschwege finden: SAM & MAX, erdacht von Steve Purcell, kreiert von LucasArts. Ferner machen wir uns auf die Suche nach dem SCHATZ IM SILBERSEE, den Software 2000 erneut versteckte, und versuchen bei dieser Gelegenheit, auch erste Eindrücke von HÖHLENWELT und PIZZA CONNECTION zu bekommen. Das Ocean-Produkt MR NUTZ wollen wir Euch ebenfalls nicht vorenthalten. Neues über den Jaguar, ein Besuch bei der Motorshow in Essen und die neuen Rubriken Ohren-Power und Augenschmaus stehen selbstverständlich mit auf dem Redaktionsplan. Nicht zu vergessen das Feedback, die Hitline/Lesercharts, die wir diesmal aus technischen Gründen weglassen mußten, das Telegramm aus USA sowie die vielen anderen bunten Seiten Eures Spaßmagazins, das ab 10. Januar 1994 bei Eurem Zeitschriftenhändler bereitliegt. Wir beschließen diese Ausgabe mit unserem Jahresabschluß-Candle-Light-Dinner-for-Reds, heben unsere Gläser und wünschen ein frohes Neues. Cheerio, Miss Sophie!

▲ Der Schatz im Silbersee



▲ Gabriel Knight



► Leisure Suit Larry

2.94

Wer ist wo?

00000

COMP AS, Wordgasse 4, 06484 Quedlinburg
HHW COMPUTERSTUDIO 2000 GMBH, Gohliser Str. 21, 01159 Dresden
PSW COM TAC GMBH, Steinbrückstr.1,02977 Hoyerswerda

10000

COMPUTERSOFTWARE SCHNEIDER, Reichsstr. 50, 14052 Berlin, Tel.: 030/3043156
COMPUTER & TECHNIK STRALSUND, Langestr. 13, 18439 Stralsund
PLAYSOFT-STUDIO SCHLICHTING, Computersoftware + Versand GmbH, Katzbachstr. 8, 10965 Berlin, Tel.: (030) 7861096
POWERSOFT, Schwedenstr. 18c, 13357 Berlin, Tel.: (030) 4922056

20000

BIENERGRÄBER, Ottensener Straße 126, 22525 Hamburg, Tel.: (040) 5401217
COSI, Postfach 1123, 23831 Bad Oldesloe, Tel.: (04531) 87821
FINGERHUTH, Computersoftware & Zubehör, Wansbeker Chaussee 40, 22089 Hamburg, Tel.: (040) 2505759
FLASHPOINT, Hauptstr. 80, 23845 Oering, Tel.: (04535) 2222
HUDSON SOFT, Ferdinandstr. 2, 20095 Hamburg, Tel.: (040) 339926
INTERSOFT GMBH, Groß-Liederner-Str. 27, 29525 Uelzen, Tel.: (0581) 5006
SEGA Deutschland, Hans-Henny-Jahnn-Weg 49–53, 22085 Hamburg, Tel.: (040) 229 38-0 *(Infoservice: (040) 2 27 09 61)*
SOFTWARE 2000, Max-Planck-Str. 9, 23701 Eutin, Tel.: (04521) 80040, Fax: (04521) 800488, *(Hotline: (04521) 80 04 44)*

30000

ASCON, Brockhagener Str. 461, 33334 Gütersloh, Tel.: (05241) 39083
ASTRO-VERSAND, Postfach 1330, 34236 Vellmar, Tel.: (0561)880111
COMPUTERPARTNER T + S GMBH, Waldstr. 25, 38667 Bad Harzburg, Tel.: (05322) 54057
BRAINIAX TEACHWARE GmbH & Co. KG, Postfach 243, 35502 Butzbach, Tel.: (06033) 74074
CWM-VERSAND, Schmiedestr. 5, 3388 Bad Harzburg, Tel.: (05322) 54081
SOFTDREAMS GMBH, Postfach 103242, 34032 Kassel, Tel.: (0561) 285461, Fax: (0561) 285553
ECLIPSE SOFTWARE DESIGN, Versmolder Str. 41, 33790 Halle/Westfalen, Tel.: (05201) 16989
ELECTRONIC ARTS DEUTSCHLAND, Verler Str. 1, 33332 Gütersloh, Tel.: (05241) 24307
SELLING POINTS, Verler Str. 1, 33332 Gütersloh, Tel.: (05241) 29843
EUROSYSTEMS, Bredenbachstr. 129, 33790 Emmerich, Tel.: (02822) 45589
SOFTSALE, Schloßplatz 19, 31582 Nienburg, Tel.: (05121) 910-416, -417, Fax: (05021) 910-403, -404
THALION SOFTWARE GMBH, Königstr. 16, 33330 Gütersloh, Tel.: (05241) 24939
THOMAS PFISTER SPIELEVERSAND, Ludwig-Mond-Str. 52, 34121 Kassel, Tel.: (0561) 24453, Fax: (0561) 285097
KAI UFFENKAMP-COMPUTER-SYSTEME, Gartenstr. 3, 32130 Enger, Tel.: (05224) 2375
UNITED SOFTWARE, Hauptstr. 70, 33397 Rietberg, Tel.: (05241) 24939

40000

BACHLER, Blücherstr. 24, 46397 Bocholt, Tel.: (02871) 183088
BLUE BYTE, Aktienstr. 62, 45473 Mühlheim/Ruhr, Tel.: (0208) 473837
CALL & PLAY, Papenweg 15, 46487 Wesel, Tel.: (0281) 31641, Fax: (0281) 31642
COMPUTERSTUDIO, Hindenburgstr. 82, 42863 Remscheid, Tel.: (02191) 385424
DEFCOM SOFTWARE, Tirolerstr. 64, 45659 Recklinghausen, Tel.: (02361) 651007
DIE CASSETTE, Markt 13, 32423 Minden, Tel.: (0571) 21648
DIGITAL CONCEPTS, Börsenstr. 55, 42657 Solingen, Tel.: (0212) 870128
DIGITAL MARKETING, Krefelder Str. 16, 41836 Hückelhoven, Tel.: (02435) 2086
DYNATEX, Brückstr. 42–44, 44135 Dortmund, Tel.: (0231) 556140
KAROSOFT, Postfach 404, 40704 Hilden, Tel.: 02103/42088, 42022
KORONA-SOFT, Carl-Bertelsmann-Str. 53, 33334 Gütersloh, Tel.: (05241)1828
LHS, Postfach 1422, 41061 Mönchengladbach, Tel.: (02161) 9274-0
LIFETIMES, Pestalozzistr. 6, 45661 Recklinghausen, Tel.: (02361) 36267
MINDSCAPE INTL., Daimlerstr. 10a, 41564 Kaarst, Tel.: (02131) 67544
POWER STATION RECORDS, Nakatennusstr. 2, 41065 Mönchengladbach, Tel.: (02161) 490555
RUSHWARE COMPUTERSPIELE GMBH, Bruchweg 128–132, 41564 Kaarst, Tel.: (02131) 607-0
RAINBOW ARTS / SOFTGOLD, Daimlerstr. 10, 41564 Kaarst, Tel.: (02131) 6602-0
RTS ROLAND TOONEN SOFTWARE, Postfach 31, 47612 Kevelaer, Tel.: (02832) 78184
SOFTGOLD, Daimlerstr. 10, 41564 Kaarst, Tel.: (02131) 6602-0
SOFT & SOUND, Gneisenaustr. 1, 40477 Düsseldorf, Tel.: (0211) 494862
SOFTSHOP GMBH, Limbecker Platz 9, 45127 Essen, Tel.: (0201) 238256
SOFTWAREVERSAND GEBAUER, Sternwartstr. 69, 40223 Düsseldorf, Tel.: (0211) 309233
STARBYTE SOFTWARE, Alleestr. 24, 44793 Bochum, Tel.: (0234) 680494

50000

ART & FUN, Köln-Aachener-Str. 86, 50189 Elsdorf, Tel.: (02274) 81981
CPS FRANK HEIDAK, Bürgerstr. 8–10, 50667 Köln, Tel.: (0221) 92571411
GERMAN DESIGN GROUP, Buchholzstr. 17, 59439 Holzwickede, Tel.: (02301) 12647
JOYSOFT, Gottesweg 157, 50939 Köln, Tel.: (0221) 425566
KINGSOFT, Grüner Weg 29, 52070 Aachen, Tel.: (0241) 152051
LEISURESOFT, Robert-Bosch-Str. 1, 59199 Bönen, Tel.: (02383) 69-0
MEDIENCENTER ISERLOHN, Wermingser Str. 45, 58636 Iserlohn, Tel.: (02371) 24599

60000

ATARI COMPUTER DEUTSCHLAND GMBH, Postfach 1213, 65479 Raunheim, Tel.: (06142)2090
BOMICO, Am Südpark 12, 65451 Kelsterbach, Tel.: (06107) 930-100
DIE SPIELBURG, Friedrich-Ebert-Straße 1, 67549 Worms, Tel.: (06241) 593763
KONAMI EUROPE GMBH, Postfach 560180, 60437 Frankfurt/M., Tel.: (069) 950812-0
LAGUNA VIDEOSPIELE, Am Südpark 12, 65451 Kelsterbach, (06107) 76060
MN-HOBBYSOFT, Amtsgasse 3, 69649 Weinheim, Tel.: (06201) 181201
NINTENDO OF EUROPE GMBH, Babenhäuser Str. 50, 63762 Großostheim, Tel.: (06026) 5050-0
PRESTIGE, Bahnstr. 59, 64625 Bensheim, Tel.: (06251) 65711
SONY Electronic Publishing, Goethestr. 20, 60313 Frankfurt, Tel.: (069) 29900455
YENO ELEKTRONIC GMBH, Robert-Koch-Str. 12, 64331 Weiterstadt, Tel.: (06151) 84114

70000

ATTIC ENTERTAINMENT SOFTWARE, Sigmaringer Str. 84, 72458 Albstadt, Tel.: (07431) 54305
CDV SOFTWARE, Ettlinger Str. 5, 76137 Karlsruhe, Tel.: (0721) 22295
FUNNY SOFTWARE, Stuttgarter Str. 99, 70469 Stuttgart-Feuerbach, Tel.: (0711) 8568534
SKYLINE, St. Pöltener Str. 28, 70469 Stuttgart, Tel.: (0711) 812736

80000

COMPUTER-SHOP (GAMESWORLD), Landsberger Str. 135, 80339 München, Tel.: (089) 5022463
CONTITRONIC, Schellingstr. 20, 80799 München, Tel.: (089) 284964
ECS VERTRIEBS GMBH, Rosenheimer Str. 92a, 81669 München, Tel.: (089) 4489389
FANDANGO, Neugablonzerstr. 62, 87600 Kaufbeuren, Tel.: (08341) 14053
FUNTASTIC COMPUTERWARE, Müllerstr. 44, 80469 München, Tel.: (089) 2609593
GERDS COMPUTER-ECKERL, Putzbrunner Str. 19, 85521 Ottobrunn, Tel.: (089) 6096698
HIGH SCORE GAMES, Herzogstr. 2, 80803 München, Tel.: (089) 344388
MICROPROSE, St.-Jakob-Str. 18, 82319 Starnberg, Tel.: (08157) 4466
PEKSOFT, Müllerstr. 44, 80469 München, Tel.: (089) 2609380
SAFER GAMES, Minnewitstr. 28, 81549 München, Tel.: (089) 6908687
WIAL-VERSAND, Liegnitzer Str. 13, 82181 Gröbenzell, Tel.: (08142) 9011

90000

GROSS ELECTRONIC, Gartenweg 4, 94133 Röhrnbach, Tel.: (08582) 1599, 8639
MAGIC COMPUTERSPIELE, Trierer Str. 110, 90469 Nürnberg, Tel.: (0911) 48871
SOFTWORLD, Peter-Henlein-Str. 73, 90459 Nürnberg, Tel.: (0911) 437474
SPIELRAUM GbR, Haid 6, 94428 Eichendorf, Tel.: (09937) 1443, Fax (09937) 1442, 24 h: (09937) 1445
THEO KRANZ-GAMES, Juliuspromenade 11, 97070 Würzburg, Tel.: (0931) 571601
T.S. DATENSYSTEME, Dennisstr. 45, 90255 Nürnberg, Tel.: (0911) 288286
COMPUTER ZENTRUM, Grossestr. 13, 99713 Straussberg

England

England
Gametek (UK) Ltd, 5 Bath Road, Slough, Bergshire, SL1 3UA ENGLAND

Österreich

Österreich
MES SIMULATIONS, Klostertalerstr. 25, A-6951 Braz, Tel.: (05552) 81210

Schweiz

Schweiz
DISCADE, Bachstr. 22, CH-8200 Schaffhausen, Tel.: (05325) 1332


ES GEHT WEITER...
Das Schwarze Auge©
Fantastische Computer-Spiele
Das Schwarze Auge©
Fantastische Computer-Spiele
Das Schwarze Auge©
Fantastische Computer-Spiele
FANPRO
Unter Lizenz von
attic
Schmidt Spiele
DAS SCHWARZE AUGE
ist ein eingetragenes Warenzeichen
der Firma Schmidt Spiel + Freizeit GmbH
Ugurcan
STERNENSCHWEIF
Zweiter Teil der Nordland-Trilogie
SEID IHR BEREIT?
Weiterhin erhältlich:
Teil 1 der Nordland-Trilogie
DIE SCHICKSALSKLINGE
Computer Rollenspiel
Das Schwarze Auge
Die Schicksalsklinge

Sie schon wieder ?!!

Wir hoffen, daß Sie die Zeit ohne uns gut überstanden haben. Na, jedenfalls wollten wir Ihnen nocheinmal in aller Deutlichkeit unser Logo zeigen, damit Sie ab dem
31. Januar 1994
Bescheid wissen, wonach Sie Ausschau halten sollten, um wirklich fantastische Spiele mit allem Zipp und Zapp zu bekommen. Wir haben ja kürzlich bereits auf die unglaubliche Qualität unserer Spiele hingewiesen und möchten nun die Gelegenheit nutzen, um Ihnen voller übertriebener Selbsteinschätzung und Eigenlob den Namen unseres neuen Spieles zu verraten.

Doch zunächst werfen Sie noch einen Blick auf unser Logo, damit Sie nicht lange suchen müssen.



So, das sitzt jetzt ja wohl. Und wem das nicht reicht, der kann auch gleich noch den Titel unseres nächsten Games auswendig lernen:

DER PLANER

(Tröööt, Klatsch, Kreisch etc.)

Ab Februar'94 im Handel - Merken, Kaufen !!!



Postfach 10 09 47 - 44709 Bochum